

电玩俱乐部 3

吉光 主编

◆DC精彩画面欣赏
◆日本第3回CESA大赏揭晓
◆雅典娜
◆最终幻想 VI
◆最终幻想 VIII
◆前线任务 3
◆圣剑传说 LEGEND OF MANA

SaGa FRONTIER 2

内蒙古人民出版社

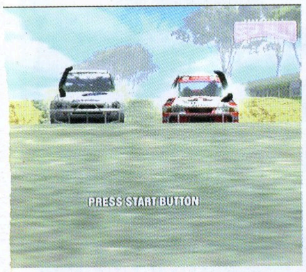

SNKドリームキャスト参入第1弾!!
記念すべきドリームキャスト進出第1弾として"KOF"が登場!
その名は、『ザ・キング・オブ・ファイターズ~ドリームマッチ1999~』。
京や庵をはじめとするSNKオールスターが、夢の舞台で大激突!!
DREAM MATCH
1999
夢の対戦を、夢の舞台で。
THE KING OF FIGHTERS
DREAM MATCH 1999 TM
ドリームキャスト専用ソフト/格闘アクション
ザ・キング・オブ・ファイターズ~DREAM MATCH1999~
6月発売予定/価格未定



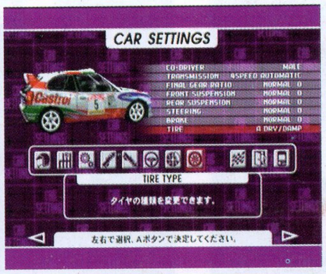
世嘉拉力 2

Dreamcast

SEGA 1999.1.28



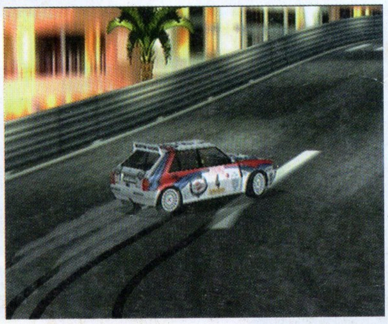


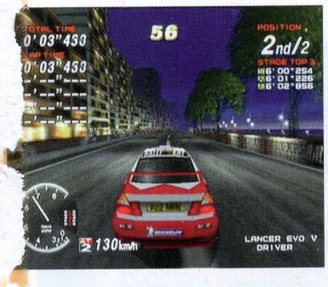


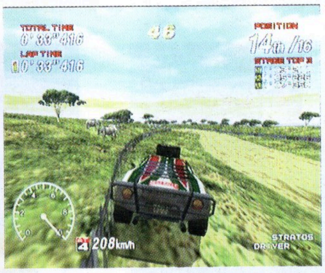


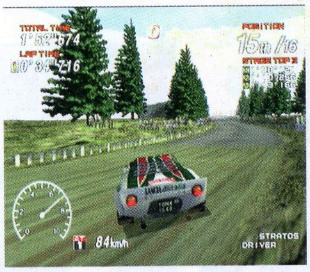








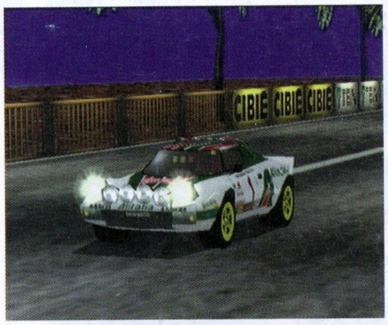


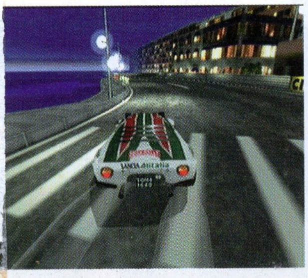


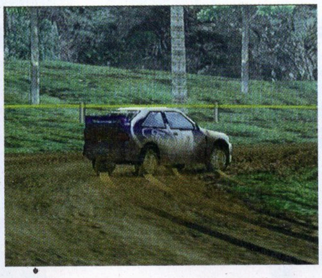


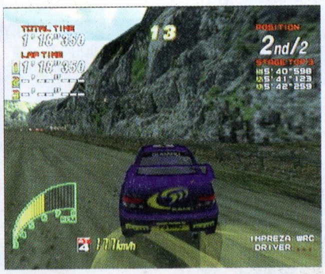


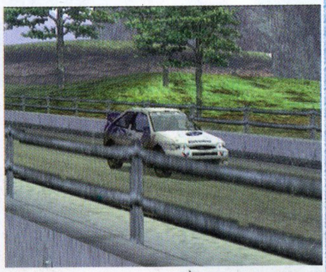














精彩画面欣赏 DREAMCAST 精彩画面欣赏 DREAMCAST

DREAMCAST 精彩画面欣赏



PUYO PUYO

Dreamcast

COMPILE 1999.3.4







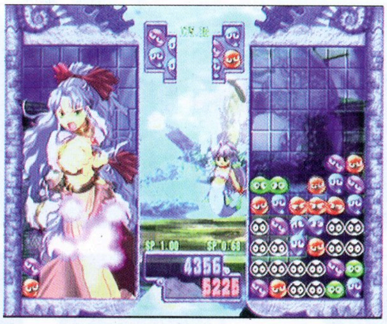






















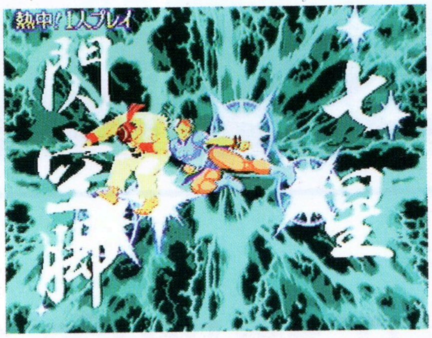
DREAMCAST 精彩画面欣赏

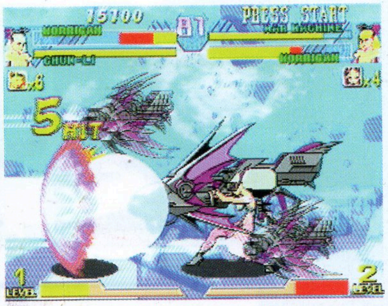
漫画英雄vsCAPCOM

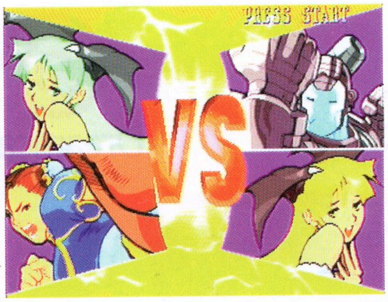
Dreamcast

CAPCOM 1999.3.25

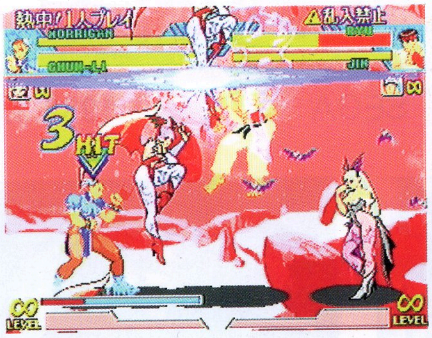




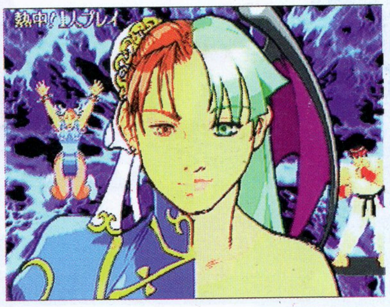


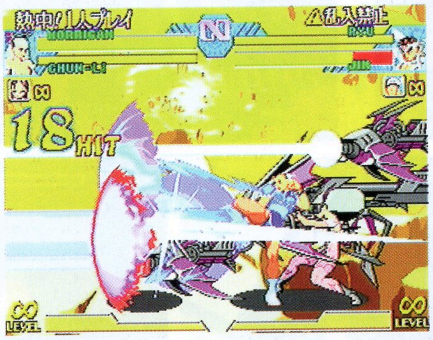


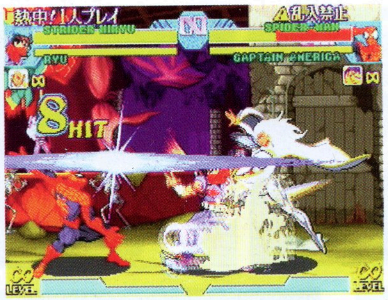


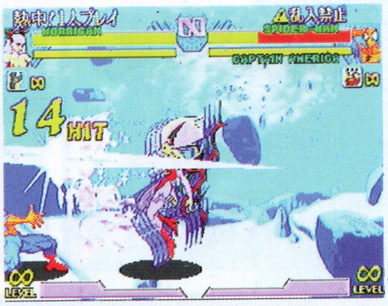


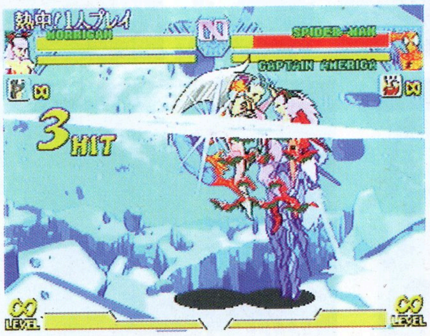


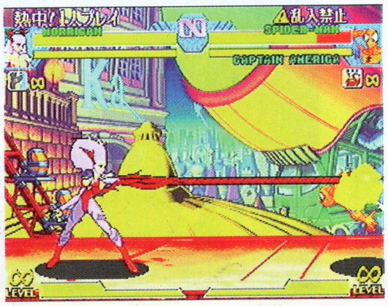


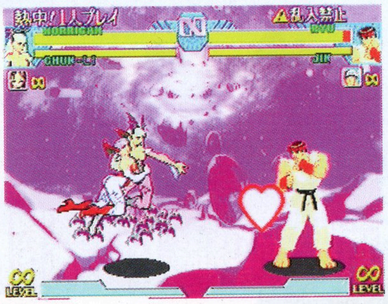




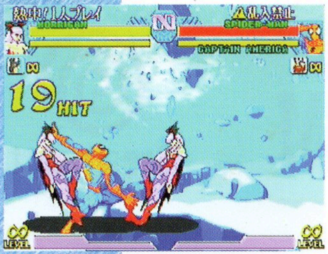


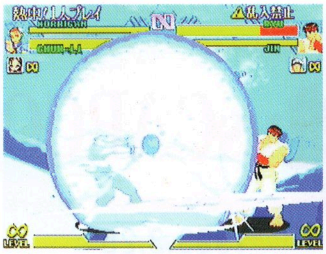






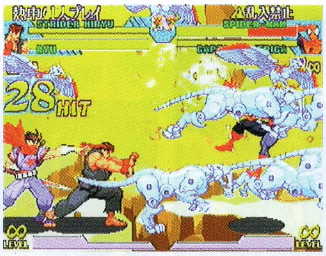
精彩画面欣赏 DREAMCAST

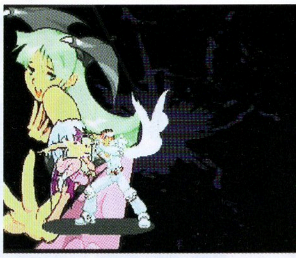


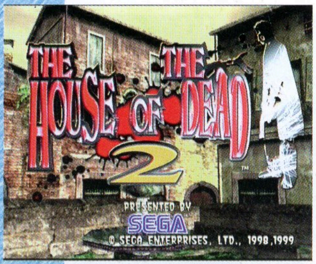








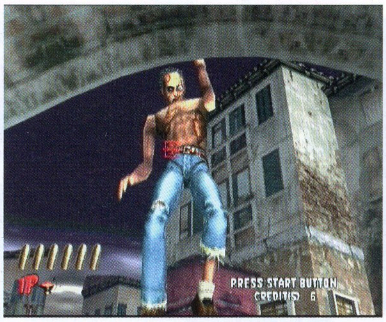


死神凶宅 2

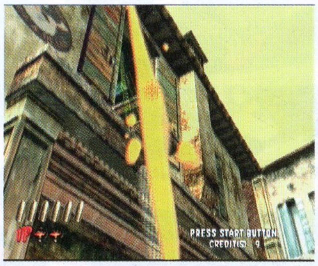
Dreamcast

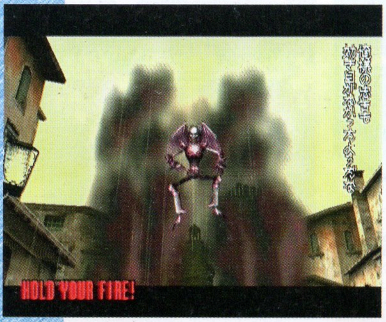
SEGA 1999.3.25





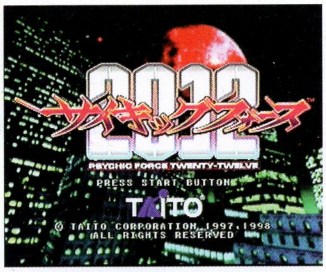





DREAMCAST 精彩画面欣赏



超能力大战2012

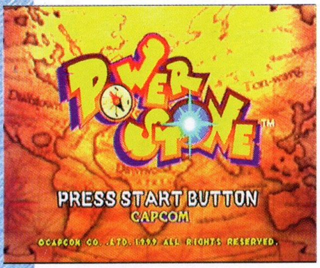
Dreamcast

TAITO　　　　1999.3.4



DREAMCAST 精彩画面欣赏

DREAMCAST 精彩画面欣赏



能量宝石

Dreamcast

CAPCOM 1999.2.25











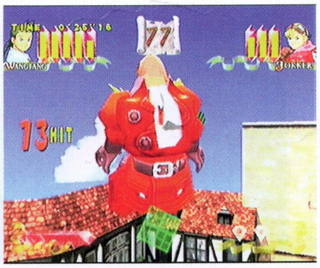










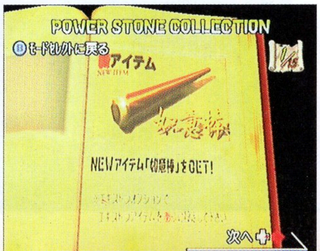








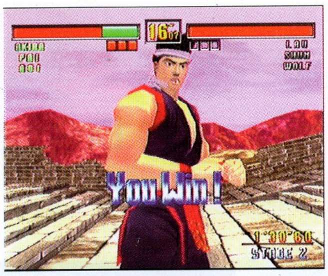








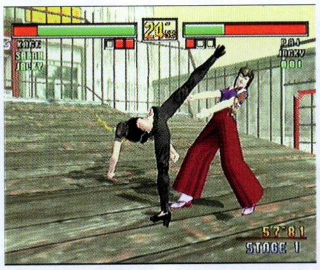
DREAMCAST 精彩画面欣赏

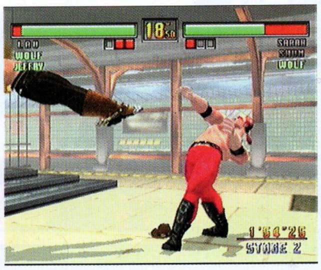


VR战士3tb

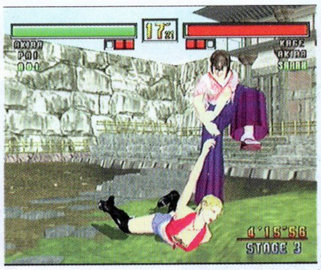
Dreamcast

SEGA 1998.11.27

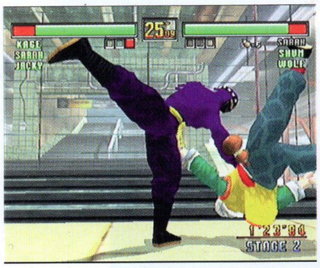





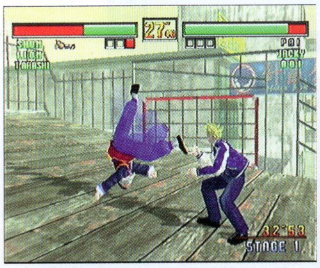
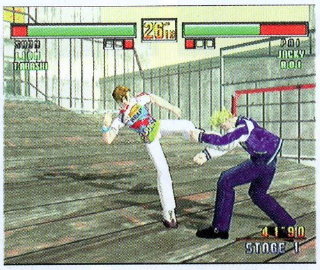
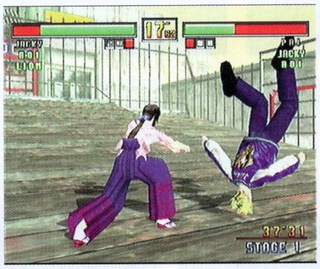
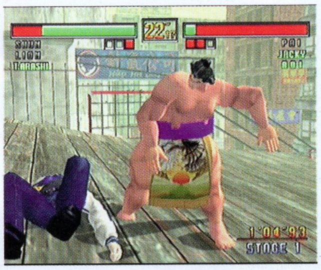








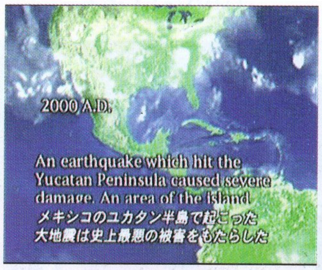


蓝色冲击

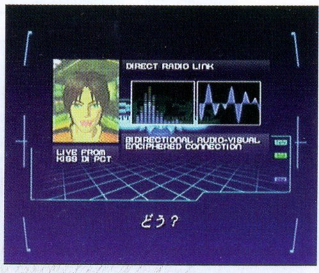
SEGA 1999.3.25

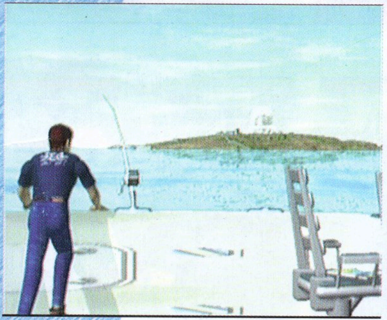
DREAMCAST 精彩画面欣赏

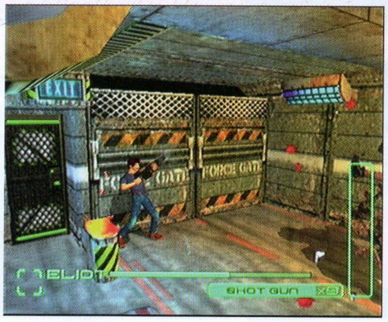


















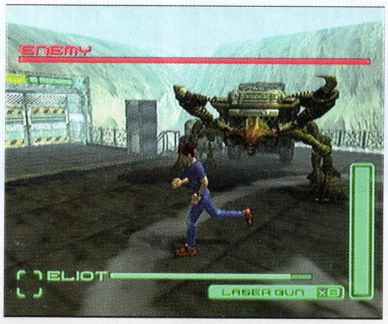


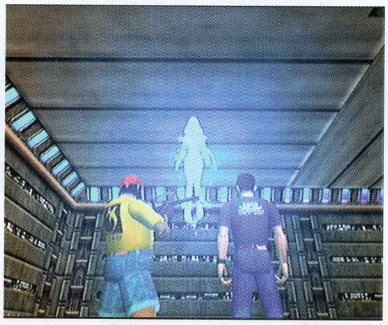












DREAMCAST 精彩画面欣赏

电玩俱乐部③

吉 光 主编

内蒙古人民出版社

电玩俱乐部③

吉 光 编

*

内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街20号)
中国人民解放军1201工厂印刷

开本:787 × 1092 1/16 印张:8.5 字数:150千
1999年4月第一版 1999年4月第一次印刷
印数:1—10000册
ISBN7-204-04722-2/G·1018 定价:12.80元



目录

新游戏

日本第3回CESA大赏揭晓 ---------- 1
便携机时代到来了吗 ---------- 2
圣剑传说LEGEND OF MANA ---------- 3
前线任务3 ---------- 7
妖精战士3 ---------- 11
搏击王DREAM MATCH 1999 ---------- 14
皇牌空战3 ---------- 16
KOUDELKA ---------- 18
神龙斩烈 ---------- 20
墓地幽灵～复活的勇士 ---------- 22
鸡蛋拼图 ---------- 22
亚特兰蒂斯～失去的乐园 ---------- 22
魔物收藏家 ---------- 23
飞鸟决斗120% ---------- 23
米拉诺的打工历险记 ---------- 24
木偶伴侣 ---------- 24

新攻略

SaSa FRONTIER ---------- 25
天诛～忍・凯旋 ---------- 54
最终幻想VI ---------- 58
最终幻想VIII ---------- 79
ATELIER ELIE ---------- 112
雅典娜 ---------- 117

第3回CESA大赏揭晓，大赏得主是“萨尔达传说”！

今年，CESA大赏迎来了第三次盛会，颁奖仪式于4月2日隆重举行，该奖由CESA（计算机娱乐软件协会）主持评选，表彰该年度发售的优秀作品。本届评选对象是98年1月至12月31日发售的游戏软件，参赛作品是CESA会员的软件商及一般用户选出的54种游戏。根据CESA会员和玩家的投票结果，最后评出了大赏和各项优秀赏。

各位请安静，现在公布大赏作品！根据130186人的投票结果，荣获第3届CESA大赏的作品是：“萨尔达传说～时之洋笛”！众所周知，这是任天堂去年11月发售的N64的动作RPG，主人公林格动作新奇，故事情节一波三折。上市后销售数量早已突破100万部，荣获大赏实属必然。“萨尔达”还获得了程序部门赏。

其他各奖项的获奖作品琳琅满目，分属不同游戏类型（见下表）。今年的CESA大赏汇集了98年游戏软件界的精品，在与会者的热烈掌声中落下了帷幕。各界人士都期望今年上市更多的优秀作品。



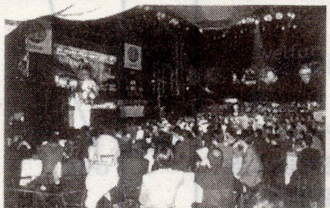
第3回 CESA大赏得主“萨尔达传说～时之洋笛”！



↑“萨尔达”荣获大赏。仍没玩过这个游戏的人，赶快动手吧！

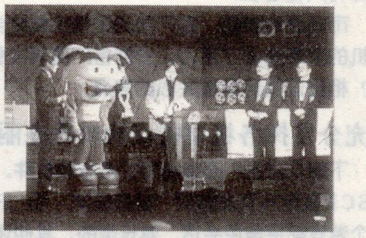
→公布大赏的一瞬间，全场响起了热烈的掌声





98年的精品汇聚一堂！

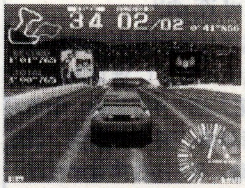
←“燃烧战车”获优秀赏。KONAMI的小岛秀夫监理捧起了奖杯。他不由地说“大家辛苦工作，总算有了一个让人欣慰的结果”



←↑颁奖仪式在东京六本木福利会堂举行。吉祥物登台，给大会带来欢乐祥和的气氛

其他获奖作品一览

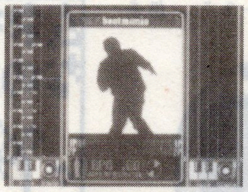
以下是优秀赏（5作品）、部门赏（5部门、5作品）和评审员特别赏（3作品）的目录。假如你还不曾领略它们的魅力，就别再犹豫了！



优秀赏 画面部门赏
R4-RIDDE RACER TYRA 4
PS/NAMCO



优秀赏
生化危机2
PS/CAPCOM



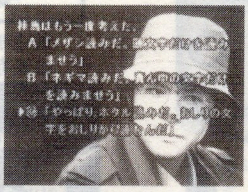
优秀赏 音乐部门赏
Beatmania
PS/KONAMI



优秀赏 人物部门赏
ピカチュウげんきでちゅう
N64/任天堂



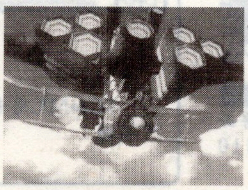
优秀赏
燃烧战车
PS/KONAMI



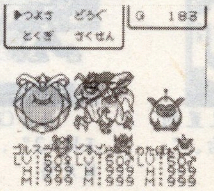
剧情部门赏
街
SS/CHUN SOFT



评审员特别赏
古惑狼3
PS/SCE



评审员特别赏
SONIC ADVENTURE
DC/SEGA



评审员特别赏
勇者斗恶龙～怪兽篇～
GB/ENIX

便携机的时代已到来了吗？彻底剖析四大机型！

去秋今春之间，GAME BOY COLOR(GBC)、Wander Swan(WS)、NEOGEO POCKET COLOR（NPC）和一些厂商相继推出了便携式游戏机。原由GAME BOY POCKET(GBP)独占的便携机市场，忽然热闹了起来。此外，索尼计算机娱乐公司（SCE）的POCKET STATION(PS)也发售了大量游戏软件，吸引了众多玩家。本文将向大家介绍包括PS在内的便携游戏机的行情和最新软件的情报。

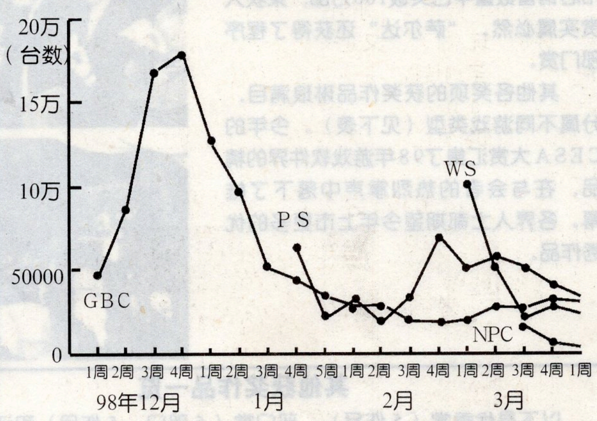
每种机型的销售台数如右图所示。去年10月上市的GBC，元旦春节的商战期间，销售了近20万台。其后稳定在每周2万～3万台。今年1月登场的PS也十分畅销。“一部分店铺，PS一直供不应求”（SCE宣传室），上市后的前3个月就销售了约47万台。3月份登场的WS，第一周就售出了10万台，其后每周也售出3万台左右。最后登场的NPC，第一周售出2万台。不过，年内预定将发售“SNK VS CAPCOM”等游戏。那时，NPC的销量或许将大幅增长。

市场信息表明，各厂商的便携机都相当走俏，便携机的未来充满了活力。今后各厂商将发售哪些游戏呢？相信这是玩家都关心的焦点。



这半年间陆续上市的各式便携机。每款的销售都很火爆。全部购入者一定不少吧？

四款便携机销售台数周线



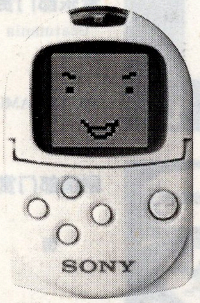
图示期间由98年12月至99年4月4日。

充分发挥各机型特点的软件亮丽登场!

下面介绍各厂商独具特色的游戏软件。PS的亮点是SCE预定今夏发售的“随你漂流”和“PAQA”。两个游戏都是角色会话、游玩类的。其他还有与DC连动的NPC“搏击王R-2”，初次采用振动装置的GBC“口袋弹珠台”等。这些软件都是便携机专用的。想过一把瘾的玩家大有人在。

PAQA

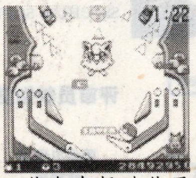
SCE发售的PS用软件。画面上的人物和你搭话说“喂！”“唉－？”，想亲手操作吗？



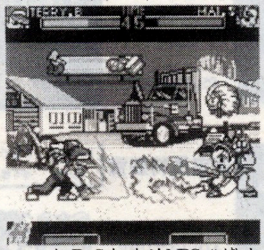
随你漂流



教你学说话，越谈越热乎。搭载有红外线通讯装置



装备有振动装置的GBC“口袋弹珠台。”嗯？你已经买了？



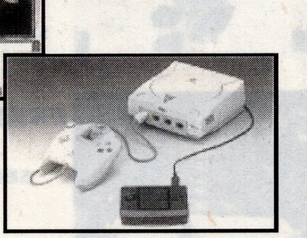
与DC连动的NPC“搏击王R-2”，预定今年6月10日发售

便携机之间也可连动?

便携机的魅力之一，就是具有与其它机型的连动性。其中特别引人注目的是，据说以GB和DC连动为条件，SEGA正在开发热门游戏“樱花大战”的GB版。虽然没有增加新情节，仍不失为一件新鲜事。另一焦点是，现阶段WS居然和任何机型都不能连动。WS到底有连动性吗？真让人怀疑。



玩家谈论最多的“樱花大战”，除GB版外，还准备开发WS版。世界变化真是快！



DC和NPC用专用线可接通

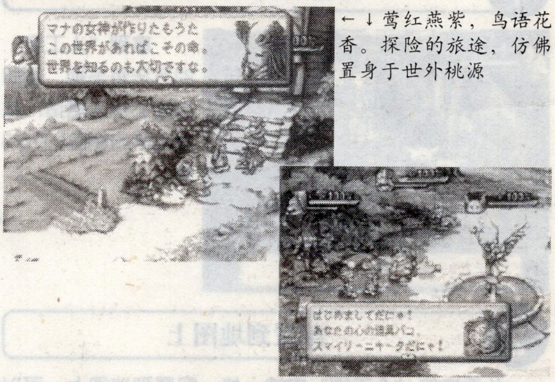


聖剣伝説 LEGEND OF MANA
レジェンド オブ マナ

PS	
	出品公司：SQUARE
	游戏类型：A·RPG
	发售日期：1999年夏

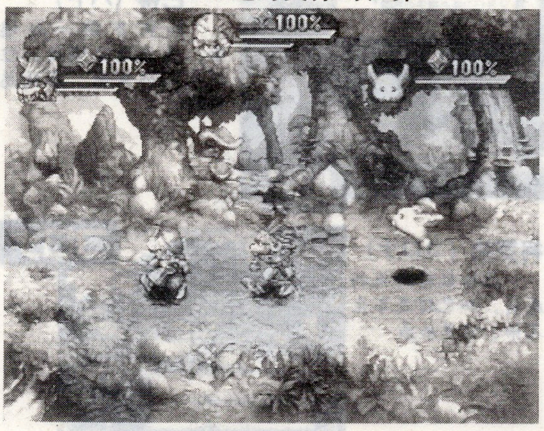
“圣剑传说”系列，时逾4年，再创辉煌！

95年，前作“圣剑传说3”发表以来，时光已过去4年。现在，玩家们终于又迎来了热门动作RPG游戏PS版的最新作。“圣剑传说”系列共通的世界，描绘了一种由超自然力“Ｍａｎａ”构成万物之源的奇景。本作依然围绕Mana之力和掌握这种力量的精灵，给大家讲述一个奇妙无比的故事。

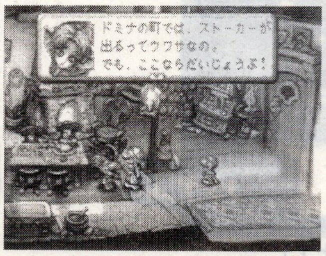


←↓莺红燕紫，鸟语花香。探险的旅途，仿佛置身于世外桃源

由Mana之力支撑的世界



世界万物都由“火”、“风”、“土”等8　种属性的Mana构成，掌握各种属性的精灵以不同的型态，在故事中登场亮相



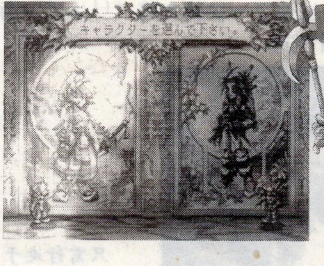
会天下之友!

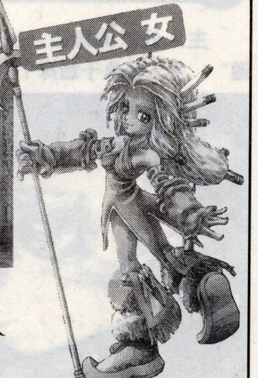
世界的各个地方，都能遇到性格各异的角色。有些人会加入到探险队伍中来。

男女主人公，任选一位



游戏中，队伍中最多由3人组成。一个是玩家的分身，即主人公，一个是冒险的同伴，还有一个是心爱的随队魔物。其中，玩家只能操纵主人公。本作可以从男女两位主人公中，选择一位。不管选谁，基本情节不变，但微细情节有性别差异。





可装备的武器，有剑等１１种。游戏开始时，出场的主人公可以选择自己喜爱的武器

创造世界的“创世系统”

“创世系统”可以称得上是本游戏的最大特点，它能够随意建造整个世界。迄今为止，RPG的世界都是事先建造完成的。游戏开始时，主人公按顺序依次探索城市或迷宫。但本游戏的整个世界，最初并不存在。城市、迷宫等一切事物，都被封印在一个叫“人工物（アーティファクト）”的道具中。找到它，将它配置到地图上，就会诞生探险的舞台“大陆（ラント）”。在这片大陆上，玩家可以创造自己的世界。此后，新配置的“大陆”，会影响相邻的“大陆”，使那里正在出售的道具、魔物及情节产生变化。大陆的展布方式，竟也会使游戏过程发生令人料想不到的变化!

1 首先拿到“人工物”



拿到“人工物”的方法有多种，例如与街上行人搭话，或战斗中击倒敌BOSS等。

2 配置到地图上

从手持的“人工物”中选一块，配置到地图上。可以安放到和其它“大陆”相邻的任一地方。





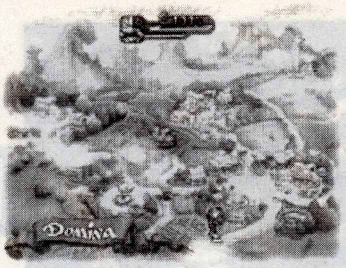
“人工物”放置到地图上就变!

3 新“大陆”诞生

主人公家的旁边，出现了一块新大陆“リュオン街道”。主人公急于想探个究竟。



只需行走于地图之上，就能往来于各大陆之间。探险的区域就是这几块大陆



快去看看新大陆，第一次探访这块大陆上的Domina（多米那）街。会发生一什么事情呢?

探险的同伴，又是探险的向导

大陆中，主人公遇到了许多愿意成为同伴的人。这些人各有各的目的，以不同方式参与到主人公的探险中来。下面就介绍其中几位。





尼基特（ニキータ）
长得象似兔子的商人。有自己独特的哲学观点



巴得（バド）
和柯罗纳一起逃学，离开魔法学校，住到主人公家里。喜欢恶作剧

柯罗纳（コロナ）
森林妖精种族的成员。和巴得是孪生兄弟，它是弟弟





达那埃（ダナエ）
象猫一样的女兽。似有重重心事



琉璃

和真珠姬共同旅行的琉璃色骑士。举止粗鲁



真珠姬

边走边想，不知不觉地走迷了路的公主

形形色色的街中行人

游戏中，除了愿意成为同伴的人，还遇到了许多个性鲜明的角色。他们向主人公讲述这个世界的花絮，及探险的启示。缺少他们还真不行。



草人

草木之精灵。以独特的口吻，慢慢讲述着这个世界的事情



茶玻（ティーポ）

形似茶壶的魔法生物。好象让它经营道具店



鸟羽人（ヌヴェル）

鸟人系的居民，手持羽毛。和他搭话，他就会告诉你包罗万象的知识



洋葱剑士（ドゥエル）

人如其名，有副热心肠。会告诉你战斗的绝招

4 去冒险!



放置新大陆后，相邻大陆上的超力就受到影响，从而使大陆上的万物也发生变异。即创造一块大陆，就等于重新开辟了一个新天地。



街中商店里卖的道具都变了

大陆上的万物皆变





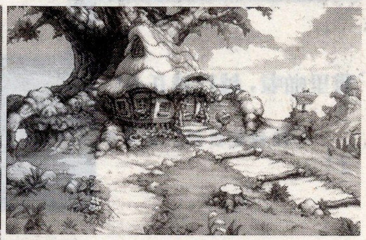
↑→大陆拼接方式使有些情节不能发生



生息在迷宫内的魔物也变了

收集的“人工物”越多，探险的世界越广阔!





断崖和云海

拿到了“人工物”，若不放入地图中，就不知道它包藏着什么东西



岩石吐真情

巨大的岩石构成了大地的躯体。现在它也开口说话了

战斗场面采用了自由度颇高的“动作编辑系统”！

本作的战斗场面，采用了一种新要素，名为“动作编辑系统”。使用这一系统，只需按一个键，就能做出前冲、下蹲、推等各式动作。玩家可从多种动作中，选择自己喜爱的几式，分配给手柄上的几个键。此外，由选出的动作，还可找以组合成连续动作，应用于实战，演练成新技。试试各种动作组合，从中发现新技，也是一种乐趣。



组编动作，构成新技！

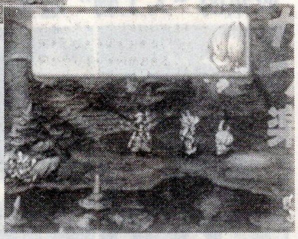


洋葱剑士会告诉你，怎样组合动作，构成新技



武器决定可记忆的技！

装备不同的武器，同样一种动作组合，会产生不同的新技。



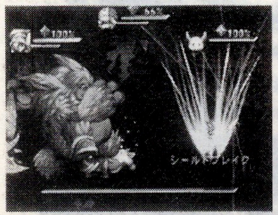
噼里啪啦，越打越开心！

一按键就出招，太简单了！

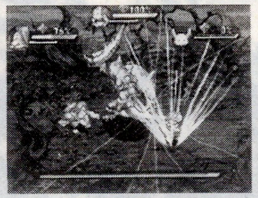
必杀技

沉着耐心，一直做同一个动作。练到精微之处，就能出手强力的必杀技。画面上的槽每积满1回，可用1次必杀技。

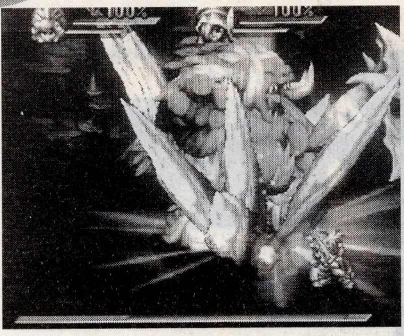




必杀技威力巨大，BOSS战必会用到它



必杀技将要出手时，角色周身笼罩一片金光！



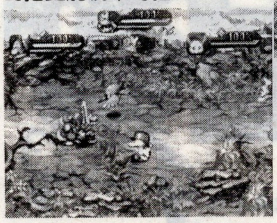
大地喷出剑！

必杀技一出手，就会出现光彩华丽的画面。强手出强招，强招显真功！

共振

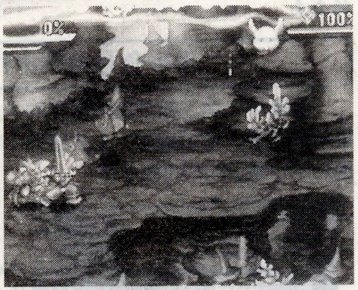
战斗中，己方队员靠得很近时，队员的技就会产生共鸣，进入共振状态。发出的招更加锐不可挡。





①槽闪闪发光

画面上部像放电似的闪光。有双人共振，也有3人共振



②全歼敌人

攻击获得了意想不到的成功。敌人被打得七零八落。协同攻击是取胜的诀窍

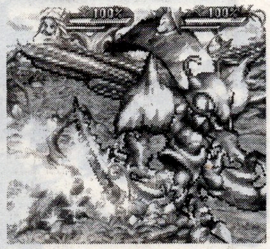
紧张激烈的BOSS战！

最精采的战斗场面，非BOSS战莫属！“大陆”上，不知从何处就会蹦出一只巨型魔物。下面，先向玩家们透露两只魔物的战斗场面。怎样战胜它们，那就要看你的本领了！

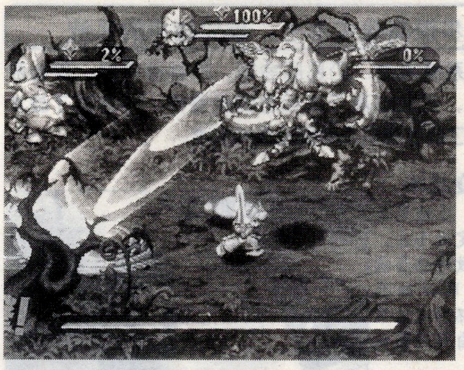
螳螂的化合物～螳螂蚁

是螳螂和蚂蚁的混合物。背上长翅，挥翅便可飞出空中。臂生两镰，舞镰便可发动真空波攻击。





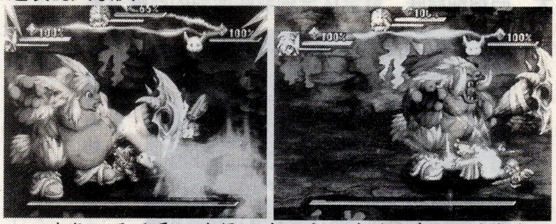
走入荒野的主人公，遇到了几只不怀好意的鸭子。它们的大鸭子说……



嗖！发出了真空波攻击！看准攻击时机，撞入怀中，狠狠地揍敌人一下

巨大的雪男

洞窟内有个雪男。它是个口吐冷气，手舞斧头，疯狂进攻的大家伙。



冷气？暴风雪？吹得人透心凉。时刻注意3人的体力，尽快击倒它

front mission 3™

フロントミッション サード

前线任务3

PS	
	出品公司：SQUARE
	游戏类型：S·RPG
	发售日期：1999年夏

A.D.2090：第二次哈夫曼纷争，爆发"前线任务"的故事

A.D.2102：亚加拉人民共和国发生政变，爆发"前线任务2"的故事

时至A.D.2112，伟恩又发出咆哮！

95年发售SFC版以来，"前线任务"（Front Mission，简称FM）又发表许多续篇和外传。现在，该系列的最新作就要与大家见面了！

FM系列的系谱

"FM"是名叫伟恩（ヴァンツァー）的机器人，在战场上出生入死的模拟RPG。未来地球上爆发的战争，贯通了本系列的主题。虚拟的历史，统一了本系列的情节。

FM系列的游戏名称一览

机型	名称	发售日
SFC	前线任务	95年2月24日
SFC	前线任务～枪之危机	96年2月23日
PS	前线任务2	97年9月25日
PS	前线任务～抉择	97年12月18日

FM系列的支系作品



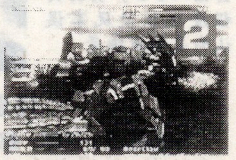
和"FM"的设定相同。伟恩的横向卷轴动作游戏



实时系统的"FM"。讲述本系列的序章

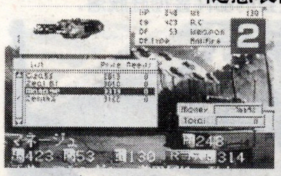
系列共通的系统

伟恩由躯体、两臂和脚部的部件构成。购买部件，随意组装成机器人，再用它去战斗。这一切正是"FM"的趣味所在。

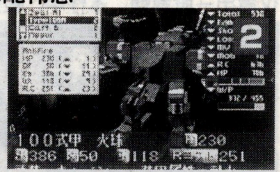


伟恩的用途广泛，可装备多种武器

随意装配伟恩



各情节的间隙，可上街购物。这时可购入伟恩的基本部件

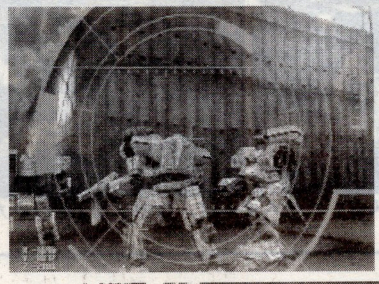


用购入的部件和武器，组装机体，准备投入新的战斗

“FM3”的新意

乍一看“FM3”的画面，你也许会觉得和“2”差别不大。但细细品味，就会体会到那些微妙的点睛之笔。

伟恩的视点



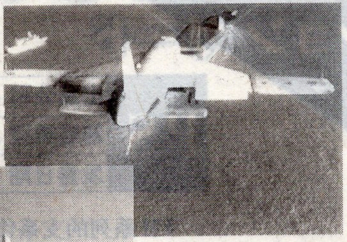
情节中插入了伟恩眼中看到的映象

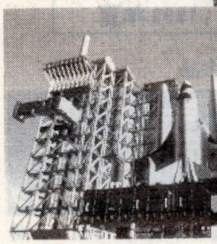
强化的情节场景

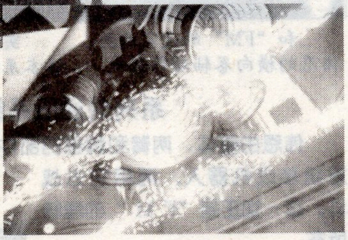


本作中的人物活灵活现，情节扣人心弦

模仿实际场面的CG



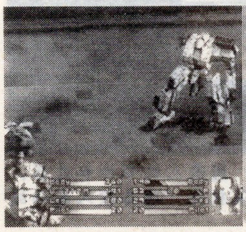


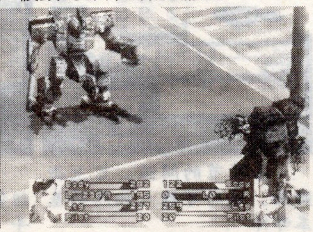


某些情节中，会插入CG。其真实程度往往使玩家误认为是实战场景

伟恩受到损伤

伟恩的每个部件，都设定了HP。例如，战斗中手臂被击毁，那只手拿的武器就失效了。前作中，若部件受损，仅冒出一股青烟。本作中，被毁的部件会彻底脱落。



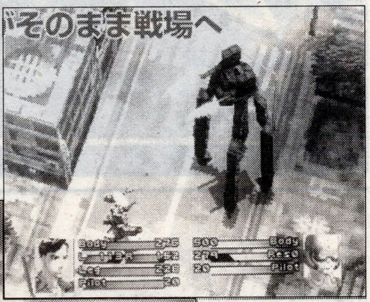


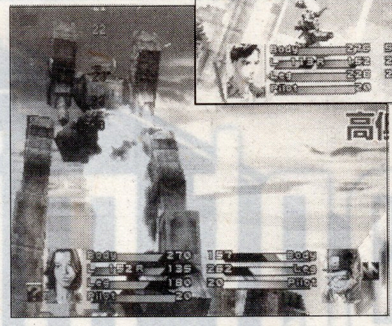
逐步提高战术水平，越战越勇的系统

基本系统未变，仍是回合制。即移动伟恩，攻击敌人。不过，这次提高了高低差的重要性。并加强了战术性，克服了情节发展速度慢造成的困难。

画面变战场

这次，在地图画面上，指定敌手后，画面上的敌对伟恩被放大，随即开始战斗。不破坏游戏的节奏，就能自然流畅地实现转换



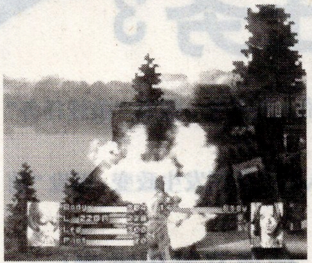


高低差更加重要

从高处发动攻击更有利。这个伟恩高大无比，无论地形怎样变化，它都处于有利地位。若不找个更高的地方应战，就完了

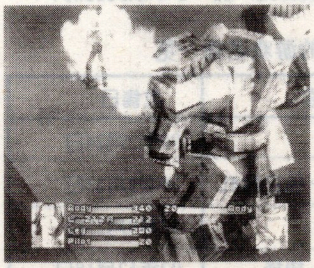
作战中，有必要换乘机器人

这次，还可随意让操纵手脱离伟恩。然后，让离机的操纵手换乘地图上停着的无人机器人。



→↓离机后仍然可以向敌人挑战（当然，力量对比悬殊），但应尽快换乘其它机体。例如，乘坐直升机，就能占据高空优势，攻击敌人





有时也会遇到离机的敌人。对方赤手空拳，让人真不忍心下手。或许，能踩倒他吧？

“2”结束后10年，再次爆发纷争

2112年是“3”的舞台。横须贺基地的爆炸事故，引发了一个全球性的阴谋活动。故事就围绕这一活动展开。这次的故事有分支，所有线索包括在内，共有100多个情节。



事件的导火索，就在这个地区

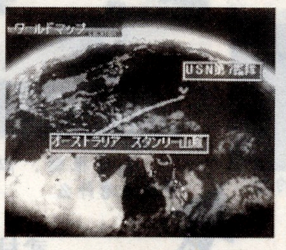




日本国防军的行动令人费解。和辉和同伴的命运，受到一个巨大阴谋的捉弄。

战火燃向其它国！？

“3”中出现了横须贺、佐世保等现代日本各地的军事要塞。由我们附近地区引发的争端，迅速延到了USN、OCN等世界各地。



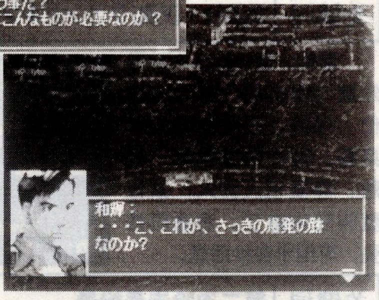
随着故事的发展，地图也扩展至全球范围

横须贺基地爆炸事件导致纷争

故事一开始，横须贺基地发生了一场原因不明的爆炸事故。这件事正巧被武村和辉、草间亮五碰上了。和辉听说妹妹阿莉沙也被卷入了事件，便和女科学家埃玛开始调查这件事。



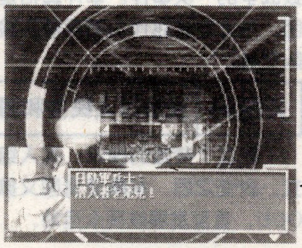
和辉惦念着义妹阿莉沙，急忙赶到了基地。但却闻到了一股烧焦了的味道



事故现场已化作废墟。里面似乎埋着某种重要的东西

日本国防军的秘密行动？

事故现场没找到阿莉沙，和辉见到的是事故中被炸开的一个大坑。或许是因为发现了什么事情的机密，他们遭到了日本国防军机器人的袭击。



“FM”的世界

“FM”系列的世界观，构筑在虚拟的历史和世界局势之上。为了加深理解，现将全系列的历史背景稍作介绍。



控制世界局势的国家和联合体

OCU（澳利亚纳共同联合）

是“Oceana Community Union”的缩写。亚洲诸国为了经济独立，于2026年形成的经济共同体。日本、澳大利亚、东南亚诸国的“曼谷经济带”是参加国。

USN（新大陆合众国）

是“United States of NEW Continent”的缩写。受到21世纪亚洲共同体运动的影响，南北美洲也走上了合并的道路。最终产生了USN。

大汉中人民共和国

2112年就任国家主席的介博了，为了制止资本主义过度发展，改变了现行政策，力图缔造一个集权国家。改革的过程中，国名也改成了目前的名称。

故事的4位核心男女



武村和辉

一边上高专，一边在雾岛重工干活，测试机器人。他性格固执，说不了几句就要动武。



正义感强。柔弱的外貌掩盖不住他的激情

埃米尔·克拉姆丝（エミール·クラムスコイ）

为调查横须贺基地的事故，来到日本。是USN的军科学研究所的研究员。昵称埃玛。她在酒吧遇到了和辉，两人同时被卷入了事件的旋涡。



表情很酷，似乎掩盖着什么



恶友

兄妹



草间亮五

与和辉既是同班生，又是同事，两人自中学时代就是好友，无话不谈，亲如手足。他性格开朗，好交女友，常受到和辉的责备。



按自己的想法做事，总是很随便的样子

武村阿利沙

和辉的义妹。亲生父亲与和辉的父亲是至交。现正上大学，课余到军队设施去打工。



喜怒哀乐形于言表，清彻透明的性格



"FM"系列大事年表

1995 南纬12度、东经269度处，隆起新岛，命名为哈夫曼岛，由联合国管辖。

2005 欧洲统一成EC，"欧共体"诞生。

2015 俄罗斯诸国组成"萨夫特共同国"。

2020 南北美洲大陆统一，"新大陆合众国（USN）"诞生。

2025 制成1号制机温德伦·伟肯号。

2026 亚洲、大洋洲、环太平洋诸国统一成一个国家，"澳利亚纳共同联合（OCU）"诞生。

2070 OCU与USN之间，为取夺哈夫曼的领有权，爆发了"第一次哈夫曼纷争"。

2072 第一次哈夫曼纷争结束。

2090 爆发第二次哈夫曼纷争。

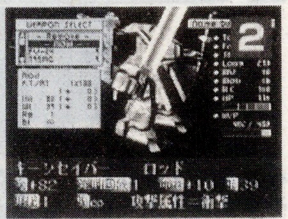
2094 孟加拉正式加盟OCU。国名改为"亚加拉人民共同国"。

2102 亚加拉发生政变，要求从OCU中独立出去。

2106 OCU菲律宾的明达岛，被反政府组织占领。

2112 大汉中人民共和国成立。同年，日本国防军横须贺基地内，发生了大规模爆炸事故。

关键词　温德伦·汉次（ヴァンドルング·パンツァー）



最初，是设计作为地雷处理专用机的，名叫温德伦·伟肯。后来转做战斗兵器，被称为温德伦·哈恩。喜爱它人的人，索性就叫它伟恩了，它适应性强，可用于多种用途。

关键词　第二次哈夫曼纷争

围绕哈夫曼岛的领有权，OCU与USN发生冲突，并导致战争的一次事件。事件真相是日本的伟恩制造商坂田财团，为占据该岛作为新兵器实验场，策划阴谋，使两国军队交战。

关键词　亚加拉人民共和国

在这个贫困的国家，军人组织了"革命军"，宣布独立。政变之后，东南亚诸国又掀起了独立运动，要求脱离OCU，直至发展成民众运动。

"妖精战士"的历史揭开了新的一页

妖精战士3

Arc The Lad Ⅲ

PS	
	出品公司：SCE
	游戏类型：RPG
	发售日期：1999年秋

"妖精战士"是PS原创RPG游戏中，公认的佳品。经过3年的岁月，该系列的新作终于要问世了。本文以新作的世界观为中心，向各位展示一个新的探险舞台。



"Ⅱ"的最后的激战地，罗马利亚空中城倒塌的瞬间

"Ⅱ"使人惊心动魄。三年后……

舞台是"Ⅱ"后的数年。亚列克再度去探险

自"妖精战士Ⅱ"发售以来，又过了两年多，续篇"Ⅲ"又要亮相了。"Ⅱ"的结尾，发生了大灾害。数年之后，"Ⅲ"的故事开始了。出场人物有"Ⅱ"的角色，"Ⅰ"的角色也来了。

STORY

那场使人饱受磨难的大灾害之后

"Ⅱ"的主人公亚列克和同伴们，经过激烈战斗，终于铲除了万恶之首卡帝尔王，亲眼目睹了卡帝尔王居住的罗马利亚空中城的崩溃。但是，卡帝尔王在临死前的瞬间，破解了镇制邪恶的封印，给全世界招来了一场天崩地裂的灾害，使世界走向灭亡。这就是世人常说的"大灾害"

大灾害后又过了几年。逃难的人们互相帮助，艰难地活了下来。这些顽强生存的平民百姓中，就有主人公亚利克。他从小在一个边境小村长大。一个偶然的事情，让他和幼年好友鲁兹踏上了探索未知世界的旅程。途中，他们遇到了许多突如其来的危险和不曾料到的困难，也遇到了许多新鲜事。



故事讲述了一群百姓，遭受灾难，却没有绝望屈服，并顽强地生存了下来

空中城的崩溃，意味着世界的灭亡！



空中城的倒塌，招致了天崩地裂，把全世界卷入了"破坏"这个黑暗的旋涡。数年后，"Ⅲ"的故事开始了

参加冒险的角色

想当一名猎手的亚列克，他的好友鲁兹，还有好胜的少女谢莉沙。经受住了大灾害的恶梦，他们又重新开始了新生活。



象是约好了似的，亚列克来找他们一起去探险时，鲁兹早就等在那里了

隐藏着秘密的少女



谢莉沙（CYERYI）
（シェリル）

她是和主人公同岁的一位少女。母亲早逝，父亲又在大灾害中丧生。现在和亚列克一样父母双亡。她好胜心强，但也有女孩子柔弱的一面。父亲是个枪手，在父亲的熏陶下，她练就了一手精湛枪艺。现在她枪不离身。

想当猎手的主人公



亚列克（A L E C）
（アレク）

“Ⅲ”的主人公。他是位1 4 岁的少年，为了成为一名猎手，从边境小村出发去探险。大灾害中父母双亡，独立生活培养了他坚强豪爽的性格。说到猎手，使人想起“Ⅱ”中的埃尔卡和舒。他们之间究竟是什么关系呢？

亚列克的挚友



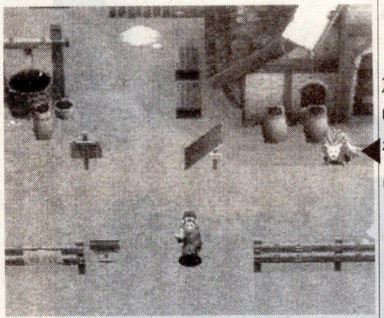
鲁兹（RUTS）
（ルッツ）

和亚列克同年，从小两人就是好朋友。这次去探险，也是两人的缘份。他是个道具收藏家，去探险的目的就是寻找未知的道具。他的目标能实现吗？

一举公开　大量画面写真，展示“Ⅲ”的舞台背景

景色描写细致入微，立体图像栩栩如生。

景色描绘细致，是全系列的特征。“Ⅲ”当然也不例外。本作进一步使身体各部分的比例更接近实际，使绘出的图像更具立体感。



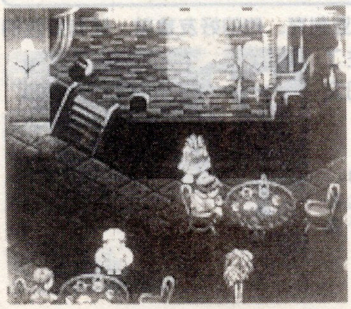
街上走来一只魔物！但它似乎并不想攻击人类。或许可以当成宠物？

这是什么？

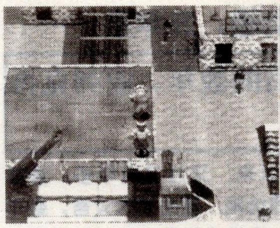
“Ⅱ”的女主角莉莎身边的魔物中，有和它一模一样的。现在，它又出现了！



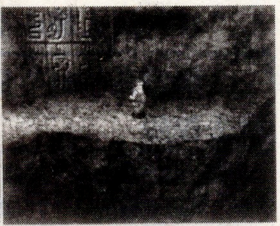
“Ⅱ”中曾十分活跃的宠物（？）名字叫パンディット



“Ⅰ”、“Ⅱ”中的角色，头部的比例很大



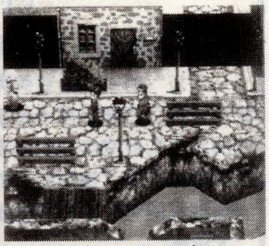
来到港口。能够乘船往来于各国之间吗？



追踪角色的视点降低了角度，使迷宫的构造显得立体化了



废墟里一片残垣断壁，大灾害造成的破坏仍未抹去。但店铺已开张，人们已开始了新生活



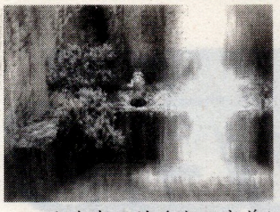
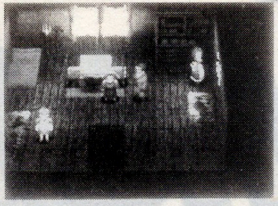
废墟上又重新建起了一座繁荣城市。人们的表情充满了希望

去会馆（ギルド）找工作？

所谓会馆，是“Ⅱ”的主人公艾洛古（エルク），为了得到报酬，寻找工作的地方。在这里干活领报酬的人，都是猎手，而亚列克正想当一名猎手。难道亚列克也要到会馆来吗？



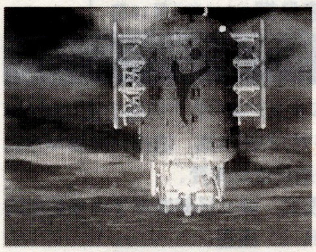
亚列克正在找会馆，那里也是猎手们收集探险情报的地方

飞流直下的溪水，窗前洒落的月光，细致的画意，谈出一片诗情。

飞行船又腾空而起

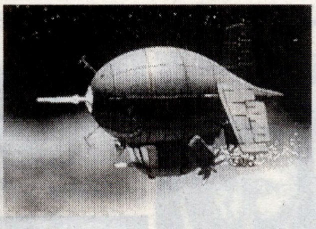
交通工具是RPG不可缺少的移动手段。“妖精战士”系列中，银色诺亚等飞行船，就是这类工具。“Ⅲ”中当然也少不了它，下图就是这艘飞船。亚列克和伙伴们乘坐它，飞向世界各地。



“Ⅰ”的银色诺亚号

获得斯梅利亚国王的许可，“Ⅰ”的主人公和同伴们登上了这艘飞船。“Ⅱ”中它又及时出现，数次将艾洛古从危机中救出

“Ⅱ”的比安号



艾洛古最爱乘坐的飞船，是当猎手时缴获的战利品。体积虽小，输出功率却很大。速度不及银色诺亚号

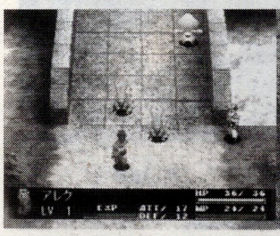


飞行船的一张照片，怎么看怎么象“Ⅱ”的比安号

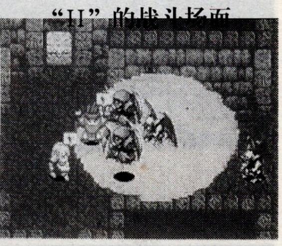
野战系统仍采用了原系列的系统！？

从战斗场面看，象是采用了原系列的战斗系统。遭遇敌人时，当时的场地就转变成战场，即刻进入战斗。系统的具体内容目前还不明朗，但从仍保持了原系统特征这一情况看，也许未做太多修改。

“Ⅱ”的战斗场面



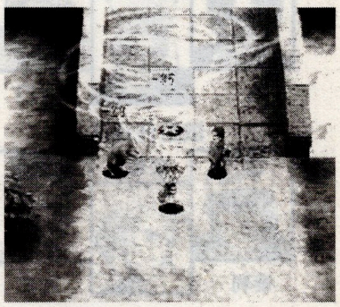
战斗方式是，按敏捷度由高到低的顺序，移动角色，击倒敌人



“妖精战士”系列的魔法演出最精采。这次会怎样呢？

验证战斗场面

从这两幅画面看，战斗系统中没有增加新要素。不过，从“Ⅰ”到“Ⅱ”，增加了大量魔法和特殊技。由此考虑，这次或许也同样增加了不少新招数。



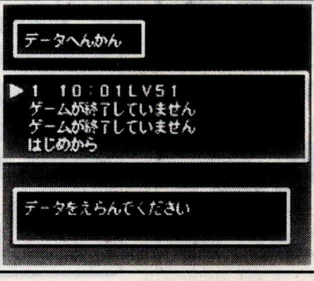
鲁兹现在用的招数，象是“Ⅰ”中勇者ゴーゲン曾用过的“窗式裁断（ウインドスラッシャー）”



重要的战斗，会用如此美伦美幻的CG来表现！

“Ⅲ”也采用了记录交换系统

由于“Ⅱ”采用了记录交换系统，因此“Ⅰ”的闯关数据，及角色的能力、道具等，就可以在“Ⅱ”中继续使用。“Ⅲ”也采用了这一系统，因此也能使用“Ⅱ”的闯关数据（严格的说，是最后一次记录），使战斗更有利于自己一方。



“Ⅱ”可继续使用“Ⅰ”的角色记录。“Ⅲ”这方面的情况不明



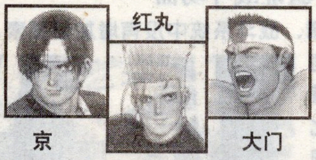
搏击王

DREAM MATCH 1999

DC	
	出品公司：SNK
	游戏类型：FGT
	发售日期：1999年6月10日

DC版“搏击王”终于面世！

主人公队



饿狼传说队



龙虎拳队



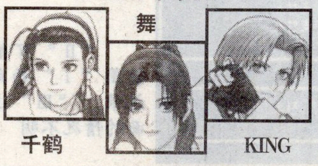
怒队



超能力队



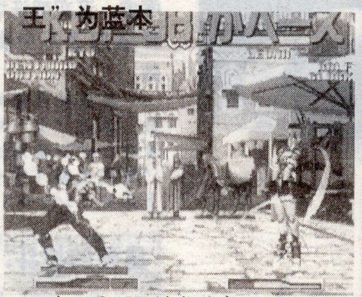
女性格斗家队



“搏击王DREAM MATCH1999”是以本系列的第5作“'98搏击王DREAM MACH NEVER ENDS”为基础改编的。3对3的团体战，选择两种战斗方式（AVD和EX）的模式选择窗等，玩家熟悉的系统依然未变。

DC版的最大特点，是增加了新要素。例如，战斗场面增加了许多细微的动作，片头上演动画，还能与NP版“搏击王R-2”接通。

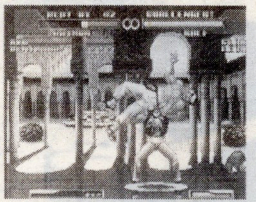
游戏内容以“'98搏击王”为蓝本



左面是AVD模式的京，右面是EX模式的利昂娜。战斗模式可随意选择

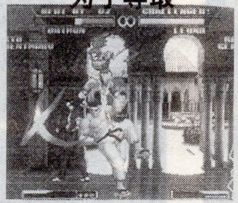


二阶堂红丸的攻击动作令人叹为观止



拉尔夫的腕力超人，动作豪爽

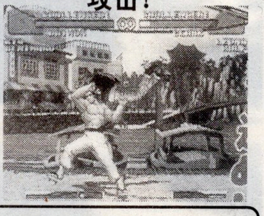
为了夺取



最强者的称号



攻击！



细致入微的改进

仔细观察画面，就会注意到与NG版的不同之处。例如，画面下方的能量槽变了式样，槽贮备块的子弹也似乎即刻就要发射。此外，施技击中敌人时，效果也处理成半透明的光云了。



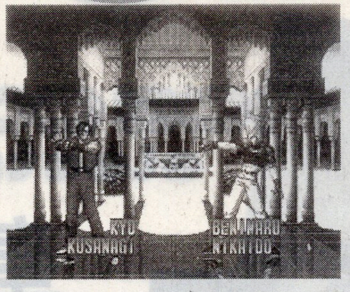
请注意左下角的能量槽。槽贮备块中的子弹不断改变形状，动来动去



京的超必杀技轰地一声炸开。能够透过腾起的火柱看到后面的背景

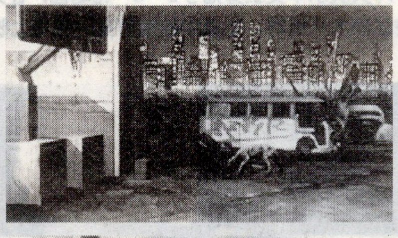
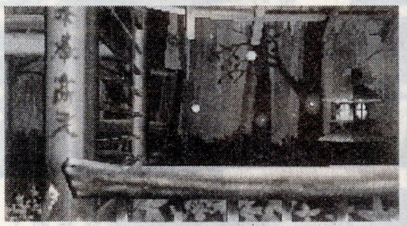
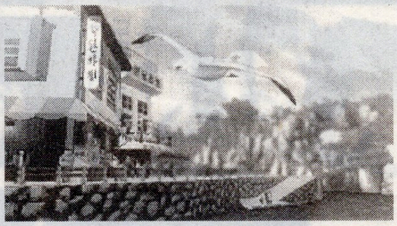
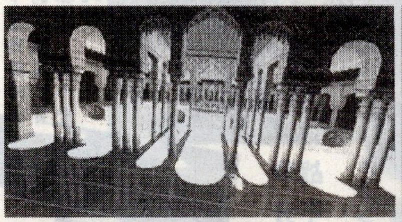
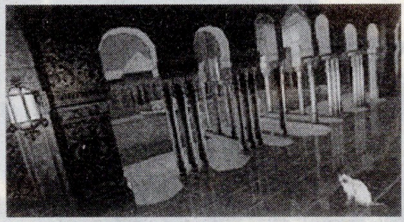
背景立体化，再现深层次景象

ＤＣ版的画面背景，全部实现了３Ｄ立体化。初看与ＮＥＯ·ＧＥＯ版的“'９８搏击王 DREAM MACH NEVER NEDS”极为相似，但画面一拉近，就会发觉不一样了。只要改变角度，背景的立体感立刻就显现出来了。从下列图片的拍摄角度，就能体验到这种感觉。






这里是位于大阪市区一条河畔的SNK本社大楼。小轿车的立体效果很明显

石柱林立，突出了立体感。随着比赛的进行，日渐西移，已近黄昏

金家藩家队



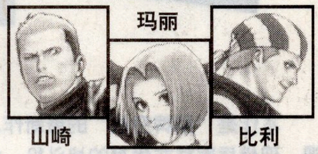
国汉 家藩 宝奇

大蛇队



谢尔美克 社 里丝

97特别队



玛丽 山崎 比利

老人队



拓马 海德恩 柴舟

八神队



麦瑟琳 庵 维丝

美国运动队



布朗 哈迪·D! 鲁克



角色编队专用

真吾

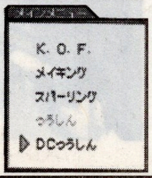


角色编队专用

鲁卡尔



↑→接通后，就能选用这个模式了

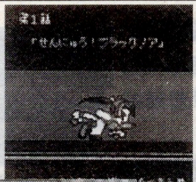
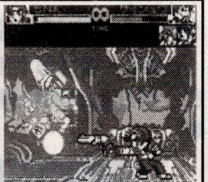
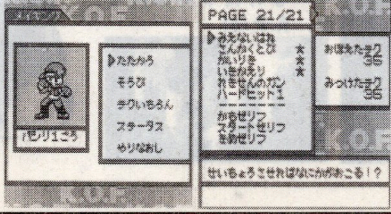


可接通NP“搏击王R-2”

用专用通讯线，ＤＣ与ＮＰＣ可以接通。与ＮＰＣ对应的软件是“搏击王Ｒ－２”，ＤＣ版由ＮＰ版“Ｒ－２”获得数据后，可以看到原来隐藏着的画面。而NP版“R-2”由DC版获得的数据中，能够得到新技。

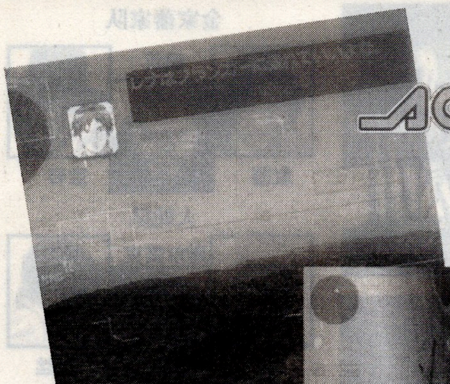
与模式对应

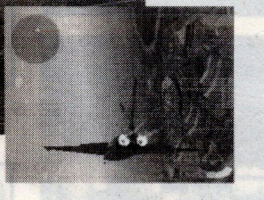
给已有的角色起个名字，战斗就开始了。获胜后即可记住“技能”常用来培养新选手

能够得到新技

个别高招，只能从DC得到。看谁能掌握全部招数，成为顶尖高手！





ACE COMBAT 3 electrosphere

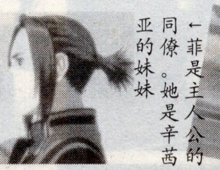
皇牌空战3

PS	
	出品公司：NAMCO
	游戏类型：STG
	发售日期：1999年5月21日

片头演示将CG和动画融为一体

本作是“皇牌空战”的最新作，片头演示中交织穿插了CG和动画，让人感到一种异样的氛围。独特的近未来世界观，现代兵器样式犹存的战斗机，会让你大开眼界。正篇中的情节里，也将上映这种高清晰度的演示。





←菲是主人公的同僚。她是辛茜亚的妹妹

紧急起飞!





→UPEO的一流驾驶员，矿濑玲名



→埃利克也是UPEO的驾驶员，是个新手

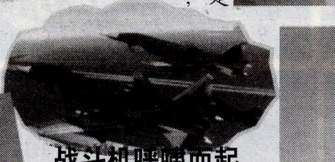


战机驾驶员陆续登场





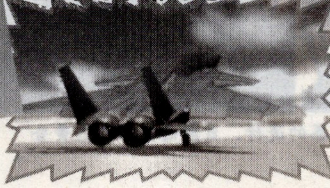
→↑他是塞纳拉伦公司的驾驶员，吉斯。她是纽考姆公司的驾驶员辛茜亚，她和妹妹分别属于两个组织



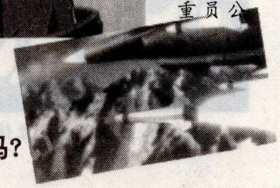
战斗机呼啸而起



←↑塞纳拉伦公司的高级驾驶员泰乔恩，是个重要人物



战争不分善恶吗?



情节场面穿插大量演示

将CG技术与动画相互融合，创作出来的场景充满动感。



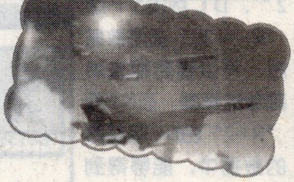




↑←各种情节都插映演示，真带劲!

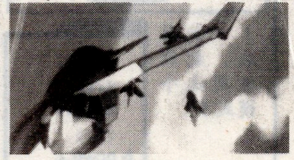
激烈动荡的世界局势







→两个企业和一个民间团体，三者间有着错综复杂的关系



紧急事件发生！下达01号任务

下面以第一件任务为例，介绍游戏的步骤。

游戏一开始，先是序幕，讲述故事的背景情况。然后，同僚用无线发来情报，扩音器中也开始播送临时通知。听清每条消息的细节，就会了解执行该任务的理由。接着，用行动选择窗选择任务内容后，出击！一开始行动，就切换成了射击画面。击坠目标后，任务就完成了。

开场是卷头序幕



新的一场角逐开始了。世界局势一触即发！



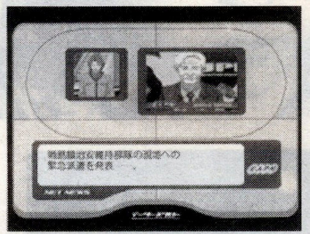
“视听终端”的图像



菲打来了电视电话，说她马上就出去了



这个场面当然是演示中的一幕

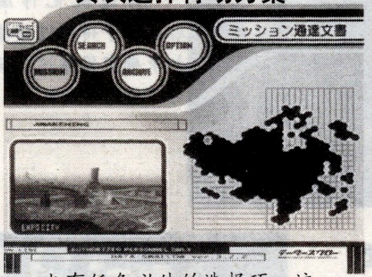


传来紧急通知。某地爆发了军事冲突

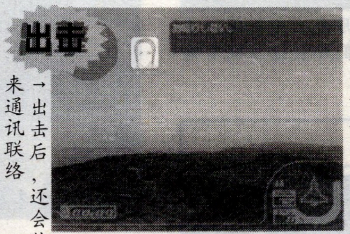
何为视听终端？

是游戏世界中已经普及的一种数据终端，与国际互联网接通的，具有电话和电视功能。

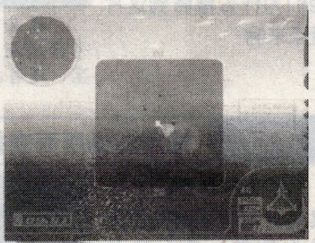
其次选择行动方案



也有任务以外的选择项。这个画面是行动选择项，再不出击，情节就无法向前推进了



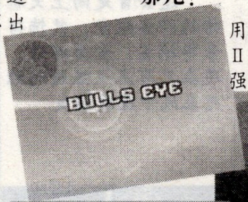
→出击后，还会传来通讯联络



确认周围情况

→先从全景地图上，确认敌机位置和地形

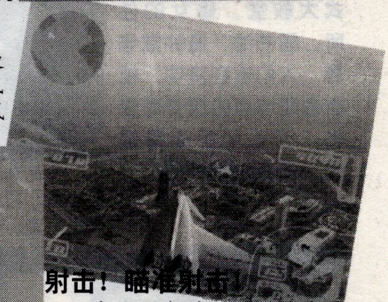
目标在哪儿？



空中格斗！

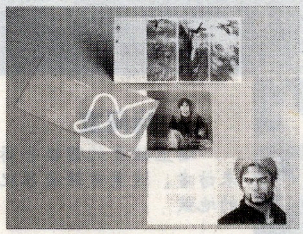
本次任务，主人公使用的机型是EF2000E台风Ⅱ。与现代的欧洲猎狗式强击机相近





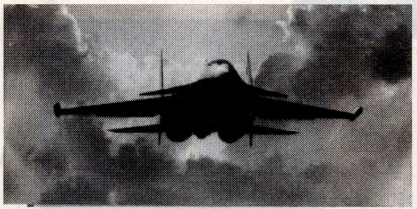
射击！瞄准射击！

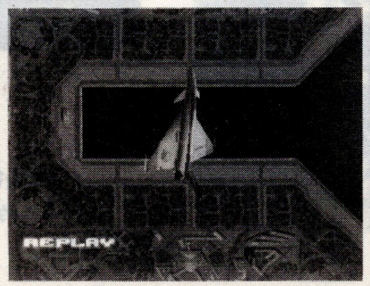
本次任务的目的，是击落指定的敌机。在僚机的配合下，打个漂亮的歼灭战！





全歼敌机后

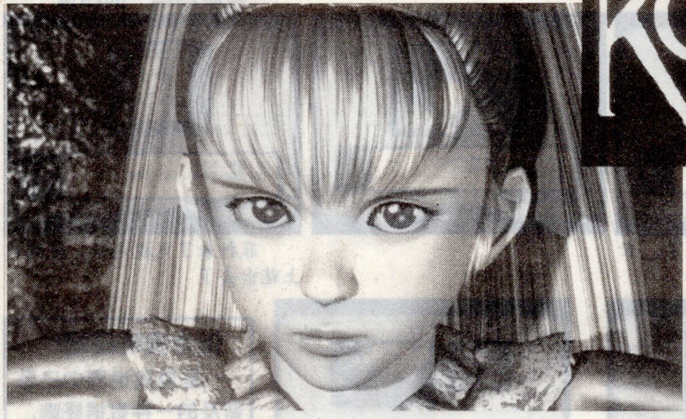






具有完备的重放功能。根据战绩，同僚还会发来各种信息

图像精美，视角多变，情节恐怖，扣人心弦

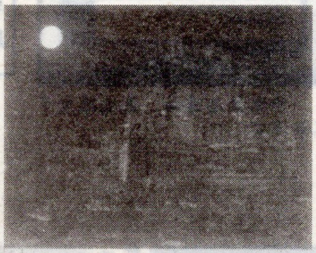


KOUDELKA
クーデルカ

神秘莫测的修道院。3个神秘之人，凭着各自的特殊能力，向魑魅魍魉发起了挑战。

PS	
	出品公司：SNK
	游戏类型：RPG
	发售日期：未定

一片废墟的修道院里，来了3个不速之客。回荡在高墙间的脚步声，似乎在讲述3人各自的心事。院内的魔兽、陷井、谜团，数不胜数。那3个人是谁？他们为什么冒险到这片废墟来呢？



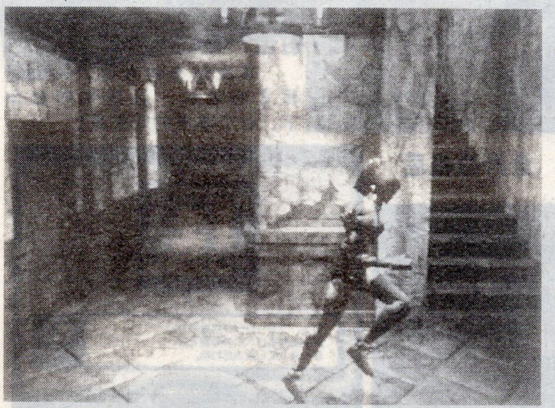
银灰色的月光，斑驳地洒在了修道院。人们都说这里既有财宝，还有恶魔！

移动　视角随场所而变换

修道院规模宏大，建筑群中有完美的古典式大教堂、修女的住所、图书馆、撞钟堂等等。人们走在其中，视点会随地点的改变而变化。无论侧视还是俯视，总让人惴惴不安。



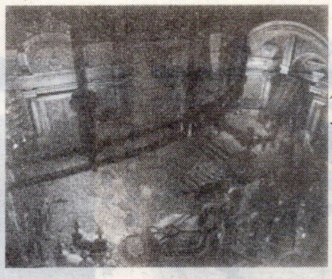
俯视库达尔卡下了短楼梯，朝门走去。门一开，转眼之间，视角随之而变、一阵阴风迎面扑来



侧视库达尔卡的行动。刚登上楼梯，视角又变了。异质物突然猛扑过来。啊！

修道院内部，富丽堂皇，妖气缭绕

修道院建于9世纪前后。岁月流逝，高墙化成了废墟。不知从何时起，这里成了关押处刑罪犯的地方。供奉神的大堂与犯人的牢房混杂一处，居然会有这样奇特的地方，真让人不可思议。

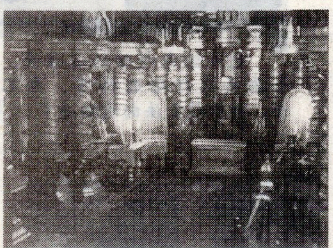


楼梯

修道院化作废墟后，似乎得到过修缮。如果确实修缮过，又是为了什么目的？

礼拜堂

过去曾是向上天祈祷的神圣殿堂，装饰得豪华精美，金碧辉煌。现在只有点点孤独的烛光在风中缓缓摇曳



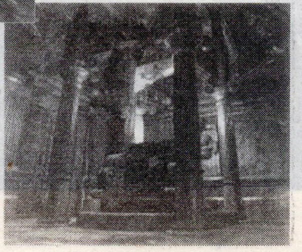


拷问室

墙上挂着的锁链告诉来访者，这里曾经是罪犯的地狱

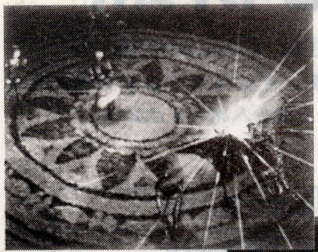
断头台

处刑罪犯的场所。令人不寒而栗！



战斗　效果随战术而变化

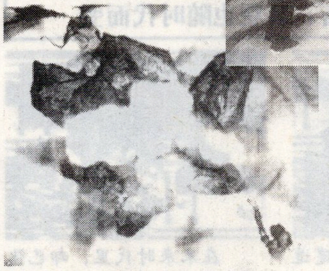
与敌遭遇即爆发战斗。或舞剑或开枪，甚至施展出特殊能力。随着战术的变换，效果、视角也随着变化。



←爱德华开枪击中了敌人。杰姆森手中的武器象是斧头



→库达尔卡使用回复能力，同伴面前立刻腾起一道光柱。闪光过后，体力得到了充分恢复



←巨石从天而降，砸向敌人。是特殊能力？还是魔法？似乎有某物响应召唤而来

令人恐怖的魔兽

形态各异的魔兽，虎视眈眈地注视着来访者。对待这些魔兽，不只是击倒它们，有时还要发善心，救济它们。



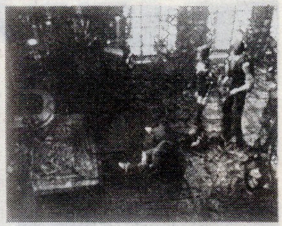
这不就是蟑螂吗？它也袭击人？

是士兵，还是冒险家？看不见肉体，只有眼睛在眨动。仿佛飘浮在半空中

外形是个喷水嘴。平时是块石雕，镇座一方。当人走近时便蠢蠢欲动

情节　焦点随情节而变化

移动场所大多在修道院内。同一场所在不同时间会发生不同的情节。随着镜头焦点的推拉，把当时的紧张感觉渲染到了极点。谜团像连环锁似的一个套一个，根据玩家的行动，状况随时变化。



终于找到了躺在地上的杰姆森。现在可以组成3人小组了

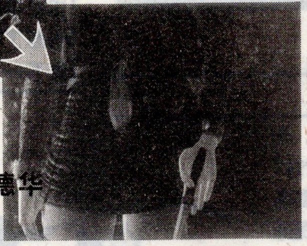


↓库达尔卡发现了什么。镜头拉近，推出亮丽的CG画面



↑她悄悄走近了一个长得酷似爱德华的男子

库达尔卡和爱德华是初次相会吗？



藏在背后的手，紧握着一把刀！

镜头转到她背后，人们发现她手中握着刀。是为了防身，还是要刺杀谁？

闯入修道院的3位“能力者”

下面介绍玩家操纵的3位角色。他们是怎样使用特殊能力的呢？



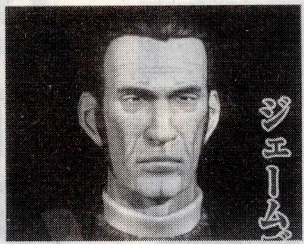
库达尔卡（19岁）

是个吉普赛女郎，自幼便会超灵能力。平时总是愁眉不展，见谁和谁生气。偶尔也会显出女孩子的妩媚。她来修道院，是因为受到了某个亡灵的呼唤，特前来拜访。特技是火环、回复、降灵



爱德华（20岁）

出生于伦敦名流之家，而今却浪迹天涯。他是个纯粹的利己主义者。爱好诗歌，性格浪漫。他来修道院，是为了调查某个传闻

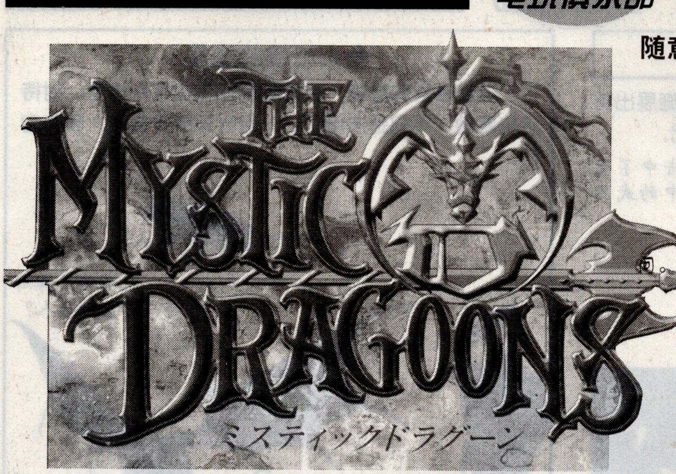


杰姆森（53岁）

是天主教神父，在梵蒂冈担任司教。他是个诗人，因此常和爱德华发生冲突，有时吵起来就象在演歌剧。他来修道院，是为了找回某件被窃物品



修道院里，除了3位主角外还有个老头儿



随意变幻时空、场景战斗系统无需重新输入

神龙斩烈

THE MYSTIC DRAGOONS

同一世界的故事，穿梭往来于古今历史年代之间。新型战斗系统，无需输入指令连续实行。

PS	
出品公司	:XING
游戏类型	:RPG
发售日期	:1999年6月

改变时代历史的壮大冒险篇章

这个游戏属正统的2D冒险RPG。特点是穿梭于未来、现在、过去的多个时代，进行冒险。例如，同一条街在不同的时代，景观及风土人情都会发生变化。展现在你面前的将是一幅跨越历史的画卷。

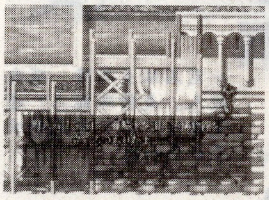
←时代返回到过去，幼小的主人公和祖父分手了。以后，两人再也没有相见


离别在过去


相会在未来

→超越时间，在未来时代里，与现代结识的伙伴相遇了

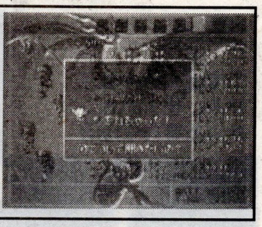
即使同一条街，景观也随时代而变


这一时代时，正在建造中的建筑物…


在未来时代里，却已化作一片废墟

便利的系统目录

利用这一系统目录，即使你忘记了自己的所在地点，它也能帮你立刻回想起来，还能帮你了解队员现在的状态，以及下一个目的地是哪里等等。



故事与角色

主人公克里夫幼年时代被人收养，来到了宝石座养龙场。在那里，他和同时代的孩子们一同长大了。16岁那年，古雷塞尔共和国遭到突然袭击，养龙场被彻底摧毁了。克里夫和同伴们立志复仇，他们离开了养龙场，离开了故乡。


序章。时光由现在回逆25年，西松玛的国家元首，使用被禁止的"航时法"返回过去时代，暗杀了东松玛国家元首。历史的车轮从此摆脱了正常的时序轨道



龙骑士家族的末裔

克里夫·克林根

本作的主人公。现在是龙骑士家族的末裔，幼年时被领养到宝石座养龙场，一直陪伴着龙长大。

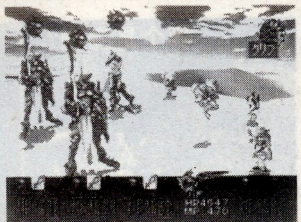
掌握女神预言的女王

埃尔密丝·埃巴雷斯

本作的英雄人物。古雷塞尔共和国埃巴雷斯家族的第2位女王。她是世界上唯一能听到女神预言的人物。

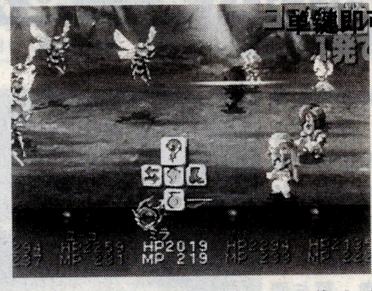
可随时发动攻击的全新实时战斗

战斗实时进行。本作的另一个特点是角色可随时输入指令。这时，根据距前一动作的时间间隔，命中率和躲避率发生变化。所以，根据战斗状况改变输入指令的时机，是一种极有成效的战术。

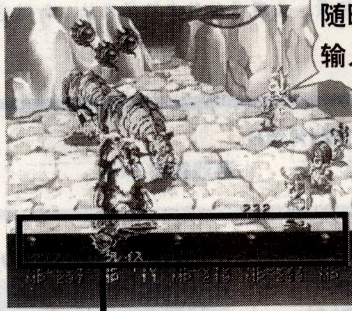


完全实时。输入指令时，时间也分秒不停

单键即可除指令



指令都集中在视窗上，只需按一个方向键，就能输入指令



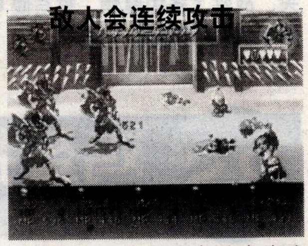
随时能够输入

一轮攻击刚退，接着就能发动新一轮攻击



战斗中还能施加魔法。缺点是发动魔法耗时较长

敌人会连续攻击



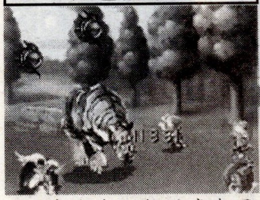
↑敌人也分类型，有的连续进攻，有的步步为营



每个角色的战斗位置需事先确定。谁打前锋，谁守后卫，角色的配备也是战斗中的重要因素

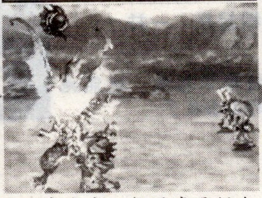
信号灯的颜色，表示命中率和躲避率的高低

红色信号灯



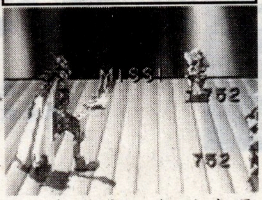
命中率、躲避率都是绿色信号时的1/2。己方的攻击几乎无法命中敌人

黄色信号灯



命中率、躲避率是绿色信号时的7/10。刚刚可以命中敌人

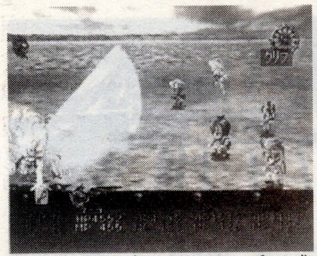
绿色信号灯



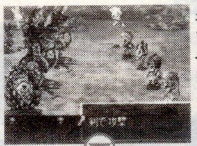
命中率、躲避率最高。能轻松躲避敌人的攻击

必杀技按武器系统配备

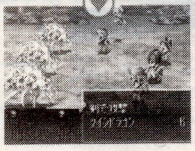
必杀技作为一种攻击战术，使用武器时会随机地记忆。每种武器系统都有该系统的必杀技。



必杀技威力无比，耀眼华丽。各种技的效果不一



通常技的角色最初只会用



经常使用武器，不知不觉地就记住必杀技了

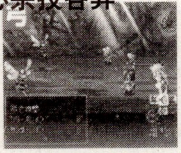
使用不同的武器，记忆的必杀技各异



既有单人又有全体用的必杀技，易施展



几乎都为单独攻击的必杀技，有的还具特殊效果



以全体攻击的必杀技为主

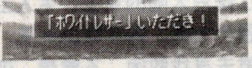
获得的道具按毙敌的方法而变化

魔兽被击倒就会丢下道具，用特定的方法击倒某种魔兽，丢下的道具还会变成另一类。寻找这种特定战法，是本作的乐趣之一。

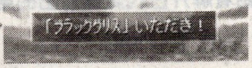
即使是同一敌人



使用武器

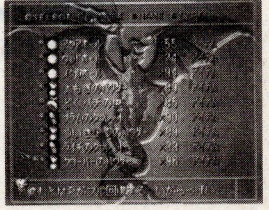


使用魔法



施展魔法发动属性攻击，击倒敌人后出现了另一种道具

出现约300种道具



游戏中有近300种道具，其中许多只能经过战斗才能得到

还能得到贵重品



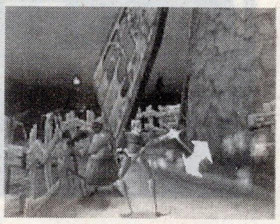
获得贵重道具的概率较低，人人都想得到它

PS 墓地幽灵～复活的勇士

MediEvil

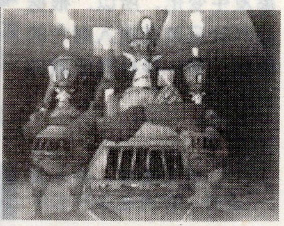
发售日期： 1999年6 **出品公司：** SCE **游戏类型：** AVG

恐怖电影的氛转和滑稽角色的演出融为一体，是个别出心裁的冒险游戏。从坟墓中复活的勇士，为了拯救被邪恶的阴影笼罩的世界，踏上了冒险的征程。他破解了无数暗设机关，战胜了各色魔物，誓与使用妖术的恶魔决战一场。



所谓的勇士，原来是从坟墓中复苏的骨骸

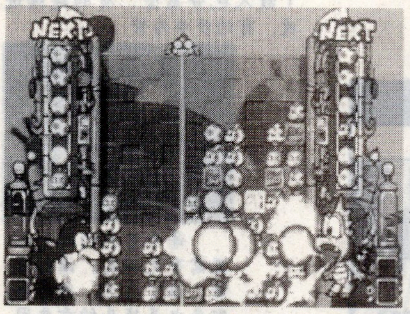




滑稽的场景，出现了种种奇怪的魔物。打败它们!

PS 鸡蛋拼图

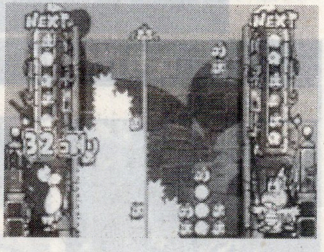
发售日期： 1999年5月20日
出品公司： SCE **游戏类型：** PUZ



是用四种颜色的“鸡蛋”块拼图的游戏。鸡蛋由上方落下，两个以上的同色鸡蛋碰到一起，会破裂变成动物块。同种动物纵向或横向排列 3 个以上，便消失了。另外，也可不碰破鸡蛋，堆积起来，一并处理。

连锁堆积起来，就能施展豪放的必杀技了

鸡蛋里面是可爱的小动物



PS 亚特兰蒂斯～失去的乐园

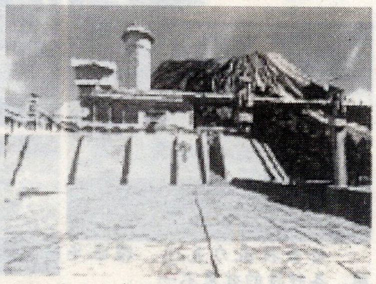
发售日期： 1999年6月2日 **出品公司：** HUMAN **游戏类型：** AVG

以传说中的大陆“亚特兰蒂斯”为题材，探索古代文明之谜的游戏。故事一开始，邪恶教团绑架了统治大陆的女王。主人公塞斯是个士兵，为了救出女王，他出发去寻找教团。不曾想，这竟是朝着解开古代之谜迈出的第一步。



边走边向路人打听消息

神秘大陆“亚特兰蒂斯”



画面上出现圣像的地方，可以随意走动

PS 魔物收藏家

发售日期：1999年夏
出品公司：角川书店
游戏类型：TAB

是卡片交换游戏。故事已被改编成小说和动画片了。主人公罗宾，身处异国风情的世界，收集到了许多具有特殊能力的卡片。他将这些卡片组合起来，向敌人发动了进攻。



主人公罗宾是个召唤术士，他参加了斗技大会

召唤最强的魔物



这些精美的卡片，是由70多名图案画家绘制的

PS 飞鸟决斗120%

发售日期：1999年5月27日
出品公司：FAMILY SOFT
游戏类型：FGT

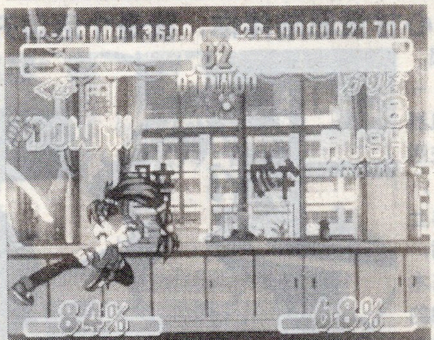
该出手了。谁是最强的高中女生?

强中更有强中手，比武大赛谁称王

春风又染绿了陵兰女学园。每年到了这个季节，学园都要举行比武大赛，以实力决定谁是学园的最强者。预选赛选拔出11名武艺过人者。玩者可从中挑选1人，参加比武，争取夺冠。本作保留了前作曾获好评的必杀技槽。为了防止永久连续技，又增加了击倒槽。当然，这并未使连续技的豪快感减色。另外，还有练习模式，用来演练必杀技的指令输入和连续技；以及淘汰战，与CPU对战直到体力耗尽，用以积累经验。你可以选择一位女高中生，让她替你冲锋陷阵。



槽值超过100%时，就能使用超必杀技。但有时间限制，要尽快出招



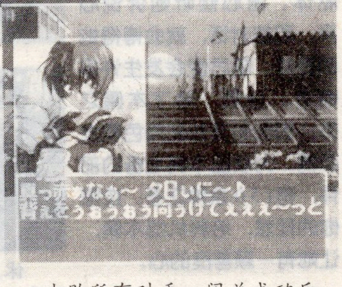
连续技的招数很多。和必杀技交替使用，可以揍得对手喘不过气来



出场选手共11人，都是女高中生

可用作练习的模式不止一种，让初学者感到满意





击败所有对手，闯关成功后，每个角色都会迎来一个圆满的结局

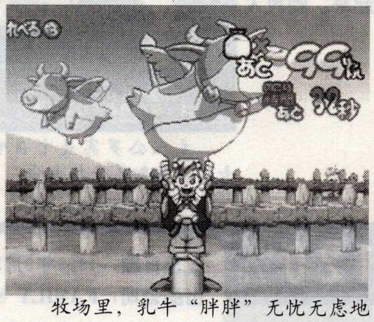
PS 米拉诺的打工历险记

发售日期：1999年7月　出品公司：VICTOR　游戏类型：ACT

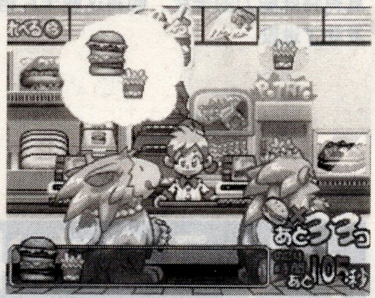
漫游独特的朦胧世界，创造自己的温馨居室。

幻想世界的生活，难道也得打工？

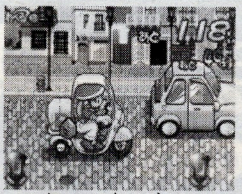
怪模怪样的角色，滑稽的动作，各式各样的迷你游戏，出人意料的难题，就是这个游戏的特点。主人公是少女米拉诺，生活在幻想世界里，她的家乡是风景如画的乡村。独身生活使她整日为琐事而奔忙，外出打工又遇到了挫折。少女的遭遇感动了心地善良的人，玩家情不自禁地变成了米拉诺，操纵她去打工，帮助她过上富裕的生活。游戏操作简单，趣味性强，家人之间也能比赛一场。玩着可以一边收集道具，一边存钱购物，或去装修居室。这种可随意设定的游戏，自由度颇高，各位一定会玩得很开心。



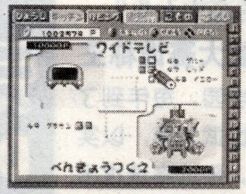
牧场里，乳牛“胖胖”无忧无虑地飘在空中。米拉诺一边躲避脚下跑来跑去的库库和冬冬，一边挤牛奶



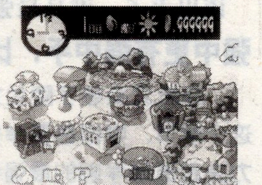
快餐店来了一群贪吃的“默利”。米拉诺必须记住它们要的食物，赶快烹制好递过去



躲开汽车及障碍物，在顾客指定的时间内，将比萨饼送到目的地



攒了一些钱。该装修居室了



这就是米拉诺的家乡。勤奋工作，热爱生活的孩子，会得到爸爸妈妈的夸奖

PS 木偶伴侣

发售日期：1999年5月20日
出品公司：MICROCABIN　游戏类型：AVG

偶然拾到了一个木偶。和她共同生活期间，教她怎样成为一个真正的人。

心甘情愿陪伴你，我是个活泼开朗又可爱的木偶

主人公是个公司职员，想成为机器人制造家。一天，他捡到一台女性型机器人，她就是使主人公的生活发生巨大变化的“木偶”。

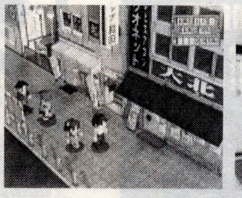
主人公白天去公司上班，每天下午5点钟以后，他就利用业余时间训练木偶，或用机械零件拼装她的躯体。耐心倾听她诉说心声，和她对话，就会博得她的好感。随后便会发生许多情节。当然，除了木偶之外，也能和其他副角色萌发恋情。为装配木偶准备的部件，有150余种之多。按照你的理想，培养机器木偶，让她有一颗善良的心。



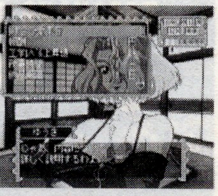
她目光温柔，说从电视节目中看到一位漂亮的新娘。木偶姑娘还没姓名呢，她让你给她起个动听的名字



今野园子看上去很老实，可她父亲是黑社会的首领。走在路上，她都会遇到麻烦。若没人和她交朋友，没人援助，后果不堪设想



休息日，带着木偶姑娘上街去



见到裕纪师傅，就有活干了



购买零件，组装成身体部件，提高木偶的功能



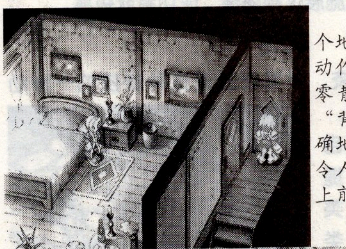
SaGa FRONTIER 2

PS	出品公司：SQUARE
	游戏类型：RPG

Basic 基本解说，简明扼要，初学者易懂
内幕情报，丰富多彩，高级者必读

地图＆菜单——步入“SaGa2”的世界

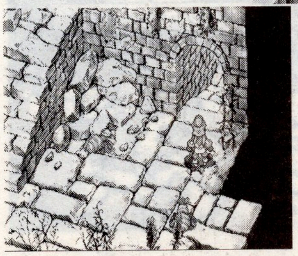
地图画面上的移动，和其它ＲＰＧ基本相同。不过，本系列游戏，有个传统特征，即画面中有的地点是“敌人正在监视的地点”。如果走到这一地点，就会爆发战斗。因此，假如小心地引诱敌人，避免接触这一地点，就能无声无息的前进。但是，若一味地回避战斗，角色也就无法成长。当最后不得不与ＢＯＳＳ交战时，肯定会感到力不从心了



调查一下地图中的各个地点，有些会对玩家的动作做出反应。要把这些零散的点，和仅仅作为“背景”的点区分开，明确地说是不可能的。见到令人感到奇怪的地方，就上前去检查一下好了



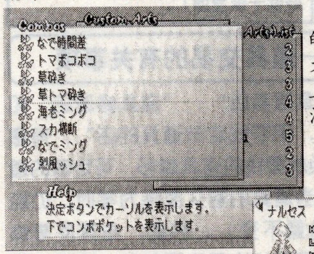
或许因为本作的背景是绘画，可通行和不可通行的地方也很难区分。走着走着就会走入死胡同。别无良策，只要见到通道，就走进去看一看。方法虽笨，却也个万全之策



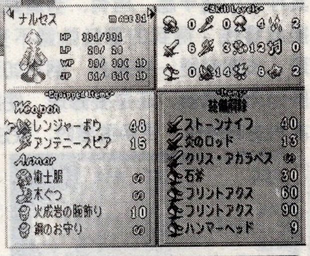
敌人和玩家角色靠近到一定距离时，会猛地冲过来。如果所处场地宽阔，可以避开敌人

菜单（Menu）——认真阅读状态画面

状态画面中表示了各种各样的信息。特别应注意查看的有两点，一是“附带‘＋’的技=容易提高的技”，二是“括弧内的数值=恢复值是多少”。根据这些内容，能够决定一个角色的成长方针。例如，根据ＷＰ恢复值和ＪＰ恢复值孰大孰小，决定以技或以术为主作战。其中，重点使用附带“＋”的系统。



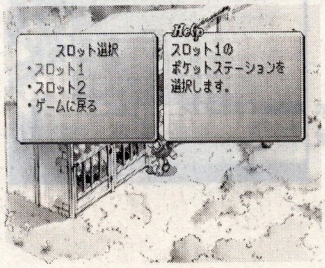
应时常查看玩者笔记的连携栏，同时将强力的大技连携，移至相关的线上。对惯用技则没必要去注意



检查完道具的性能之后，确定装备。属性特别重要

Pocket Station——下载袖珍机游戏

可下载袖珍机用游戏的地点相当多。但其大部分，用一般的玩法常易被忽视。若想找到更多的下载点，就要不辞辛苦地与人交谈，检查那些奇怪的地方。



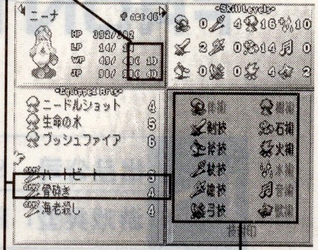
仔细审阅故事攻略，就能找到下载点的位置

（）内是恢复值

WP、JP右侧括弧内的数值，是一次战斗中该项所能得到的恢复值。本作中几乎未预备恢复药，在迷宫里恢复WP、JP，只能依赖它了。因此，恢复值的大小极为重要，它甚至随装备的道具种类而变化。所以更换装备时，一定要检查这一项。

改变线的位置

技或术的装备栏，以及玩家笔记中有一条线。线上方是用着“称心”的技或连携，线下方则是除此以外的东西。线上方的内容决不会被消除，而线下方的内容当记入新的技或连携时，就会被更新。技或术被更新后，旧项目仍保留在玩家笔记中。而连携被消除后，就不能再复活了，因此要谨慎。按○+上、下键，可上下调整线的位置。

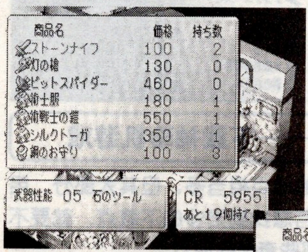


选择装备技

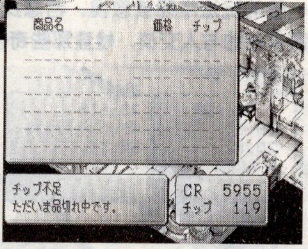
本作中，某分队记忆的技或术，能够装备给其他分队的角色。更换主人公之后，请勿忘记查看装备技。并请注意，战斗中掌握的技和术，不能自动成为装备。此外，记忆了强力的技或术后，为避免出现WP或JP不足的情况，接下来应尽量装备那些点数消耗少的技（最好低于恢复值）。

商店（Shop）——道具交易的有关事项

商店分三类，即“道具贩卖店”、“道具修理店”和“道具换零钱（チップ），用零钱定做道具的店”。有意思的是，在第3类店里，换成零钱的道具越多，可定做的道具种类也越丰富。再有，当道具的耐久度降为零时，仍能换成零钱（得到的零钱数量不变）。因此，与其反复修理、长期使用一件道具，倒不如边用边更新了。当然，那些强力的武器，还是要修理，使用时也要爱护。最后，以术为主的角色，更换武器时，要注意属性。



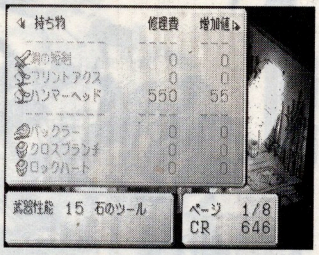
对价格低的武器，修理不如更新



换零钱店里，最初不能定做任何道具。应先增加零钱数量

装备（Equipment）——注意武器的耐久力

选择装备时，一定要注意属性。这点已经讲了几次。因此，术由某种属性构成。装备任何一种术时，若未装备承载其属性的道具，就无法使用这种术。另外，各情节结束后，装备品的耐久力并不能恢复，这一点也请记在心里。



低价物品宜更新。而贵重道具仍以修复为好

战斗（Battle）［团体］——似与前作相仿，实际变更多处

下面，以团体战斗的行动方针为例，作几点具体说明

①用普通技击倒大批小兵

或将WP、JP的消耗量限定在恢复值内，或用略超过恢复值的技、术，作为主要招数发动攻击。

②有意识地使用“闪き”

让会“闪き”的角色，将ロール和行动顺分别设定成自由行动和自己最速，并主要使用武器的基本攻击方式。

③有意识地使用“连携”

是对付BOSS等强大敌手的战法。先固定各角色的行动顺序，再将第2名出击队员的ロール设定成“エース”（高手），然后使出各种强力技试一试。若战前已将某一连携记入玩家笔记，战斗中再施展这种连携。成功率就较高。

闪き

突然发动一种新技，并最终掌握这种新技的一种动作。发生概率不确定，但若将ロール设定成自由行动，会使概率提高。此外，闪技的类型，受刚输入的技的类型影响。基本攻击对闪技的制约较小。不过，有些闪技只存在于某种特定技之中。



学习

是掌握新术的动作。“闪き”是在战斗中发生，而学习是在战斗结束后才发生。反复使用某种术，不知不觉地就会学习掌握它。所以学习比“闪き”的发生概率高。学习掌握的术，其系统与角色常用术的系统基本相同。



防御技

使用武器攻击敌人，就会发生用武器防御敌人攻击的情况，这就是防御技。角色的能力越高，防御技的发生率也越高。每件武器只能防御一定类型的攻击，但防御前再去分辩攻击种类就太麻烦了。能施展防御技算碰上了运气，这样想便可动作自如了。



连携

数名角色协同行动，连续发动强力攻击的现象。和前作不同之处在于，不对准目标出招，就很难发动。



> **战斗与HP恢复**
>
> 战斗结束后，各角色的HP得到一定程度的恢复。注意，HP不能完全得到恢复。HP的最大值越大者，恢复量越大。

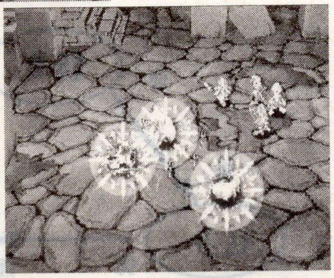
技（Skill）——培训特技角色

如前所述，每一角色应从技或术中选择一种，作为自己的特长加以培养。特别是以技为主的角色，装备“专用剑”、“专用斧”，如此这般安排一番，让某个角色集中练习某种技能。同时，可参考各系统的特性。

关于以技为主的角色装备，可以一手持主要武器，一手持盾。这是基本类型。也可一手持随用随换的低价武器，一手持强力的高价武器，对付不同的敌人。这种方法也很奏效。不过，空着一只手绝无益处，最好不这样做。



各角色使用的武器，要看哪种技能上标有“+”，再做决定



能够攻击数名敌人的技不多。而弓系的技，却有不少这类技

术（Art）——尽快记住恢复术和区域攻击术

关于术，因各系统的效果大不相同，所以不必局限于某一特定的系统。术师型的角色，应尽量装备多种属性的道具，使自己随时可施展变化多端的术。当然，把要掌握的系统和要记住的术，作为主要招法更好。

各系统中术的效果如下：

树：提高术师的Psycho（魔法防御）。

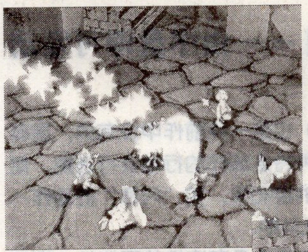
石：降低敌人的defence（防御力）。

炎：属性为直接攻击型。无附加效果，基本打击力大。

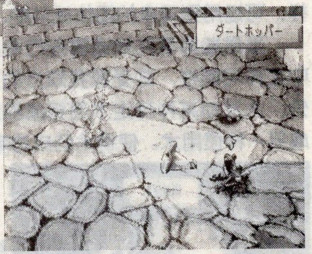
水：使接受者的HP恢复。

音：降低敌人的psycho值。

兽：提高接受者的moral（战意）。



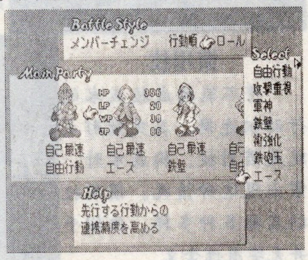
很多术都有数种属性，如树＋水，音＋炎等



区域攻击术是危机关头的最后手段，应尽早掌握它

ロール(Roll)——“连携”和“闪き”的必需项目

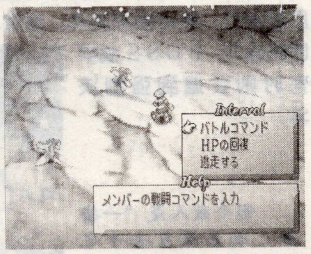
这是前作中没有的要素。一般情况下，玩家可任意选择。但若要进行连携，就必须选“エース”。反之，若要做“闪き”，就应设定成“自由行动”。可选择的ロール种类，随着队员的增加而增多。



行动顺序，只在要做连携时设定即可。第2名以后的队员，都设定成エース

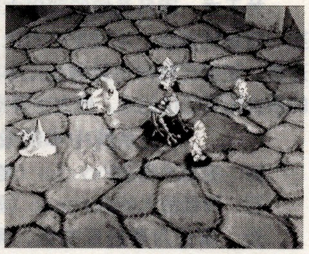
逃跑（Escape）——避免战斗的战术

敌我双方的某一方，HP处于下风时，就可能试图结束战斗。本作中，有时会有一些绝无获胜希望的小敌兵登场。偶尔碰到这种对手时，已方必然要消耗HP，且无法恢复。为了避免此种不利局面，可以待“逃跑”指令出现时，迅速撤退。以退却保存HP。



生命点（Life Point）——与前作的数值变化不同

本作中生命点（LP）的使用方法，如下所示。需注意的是，与前作不同，即使HP降至0，被击倒时，LP也不减少。



开始新情节，LP即全部恢复。去街上的宿屋，也能恢复LP

①HP的恢复：战斗刚开始时，消耗1点，就能使HP完全恢复。

②WP、JP不足的状态下，消耗LP，仍可施展技或术。

Battle [决斗] ——由序盘即可发动强力技

“デュエル”（决斗）也是一种前作中没有的，是新型战斗方式。此时，用某种特定顺序的行动进行连携，便可发动新的技或术。发动的技和术，和“闪き”的动作一样，可运用到将来的团体战斗中。

虽然能够事先知道哪些行动具有连携的可能性，实战中这种可能性，却受敌我双方的实力差和运气所左右。另外，为发动某种特定术而组成的连携，不知为何，往往变成另一种惯用术。使得术的成功率低于技。



连携

将行动按特定顺序连结，就构成技或术。已记忆的技或术易发动，而未知的行动难于连结成连携。另外，构成连携的行动数目越多，越难发动

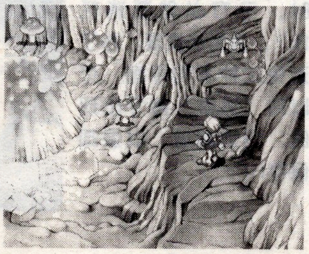


惯用技

将不能构成技或术的行动相连携，其失败形式就是惯用技。构成术时，常出现这种情况。惯用技的名称多种多样，但似乎并无实质性含义

敌人（Enemy）——决斗的对手

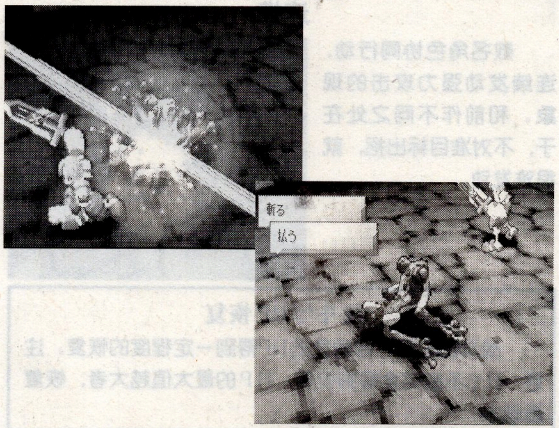
可以与之决斗的敌人，其实早已设定好了。因此，击倒敌人→切换画面、使刚才的敌人复活→再次挑战。如此反复进行，便可多次决斗。通常，对可决斗之敌也能发动团体战斗，BOSS战中有时则会遇到强制决斗。



哪个敌人是“一接触，就会爆发决斗之敌”，预先早已决定了

逻辑（Logic）——成功的连携与骚扰

连携，即使知道按哪种顺序行动能够成功，仍然常归于失败。其原因，是因为敌人趁行动的间隙，进行骚扰。例如，由3个行动构成的一个连携，第2个行动刚结束，敌人就发动了攻击，从而切断了行动的连续性。为防止敌人的骚扰，只能比敌人先行一步。实际上，本作中存在一种隐参数叫敏捷度。多参加战斗，似乎能提高该参数值。所以说，角色的战斗力越强，高难度连携越容易成功。不过，连携的成功也和运气有关，不能绝对保证行动快就成功。另外，下表列出的这类“包括下位连携的连携”，极易成为下位的连携，原连携不易成功。

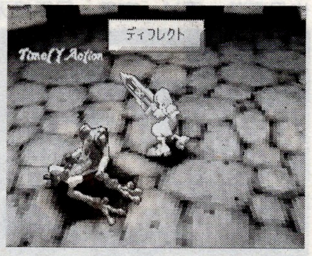


难于成功的连携之例

成功ためる＋斩る＋払う→天地二段
失败ためる，斩る＋払う→ためる＋十字切り
↑
中断

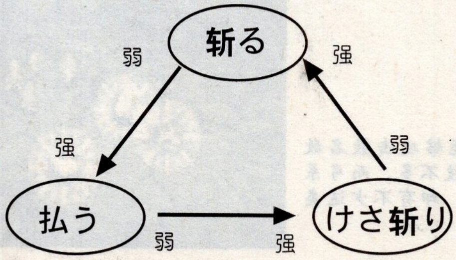
亲和性（Affinity）——攻击有强弱关系

决斗所涉及的行动，好象有某种强弱关系。全部细节目前还未弄清楚，这里先把剑攻击的强弱关系介绍给大家，是类似锤子、剪子、布的三角关系。



采取的行动比对手的行动强，就会出现“TimeryAction”，加大打击强度

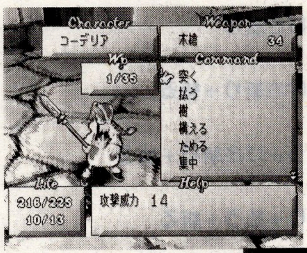
(例) 剑攻击的三角关系



明确（Plan）——决斗时的行动方针

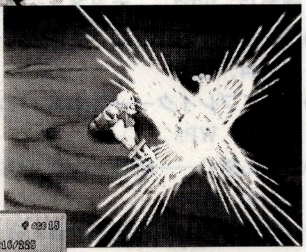
决斗时的行动方针，或以获胜为目的，或以积极组编施展技为目的。以前者为目的时，施展已掌握的技和术，坚决实施打击。决斗所发动的单次攻击，只能给敌人造成轻微损伤。要想连续打击敌人，必须以极高的成功率发动连携。若以后者为目的，就用从未尝试过的连携方式不断进攻。从失败的经验中找到成功之路。前者的行动方式，适于对付BOSS等强敌，后者则适于与小兵等弱敌交战。

决斗若失败，游戏即告结束。因此要尽力恢复HP，甚至要比团体战斗付出更大的努力。感到有危险时，要毫不吝啬地使用ＬＰ。使用ＬＰ进行决斗，和进行团体战斗时一样，可使全体队员的HP恢复（WP、JP不恢复）。



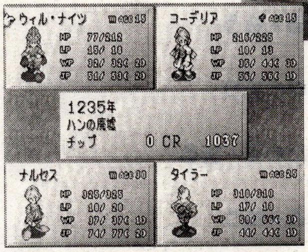
组编新技

遇到弱敌，可轻松取胜时，可考虑组编新技、新术



稳住阵脚

BOSS战或遇到强敌时，就施展已掌握的技，稳扎稳打



己方恢复

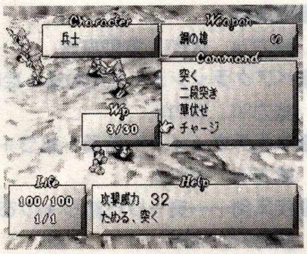
进行决斗，可使未参战角色的HP也恢复

战斗（Combat）——军团战斗获胜的诀窍

有的情节中，可以调动数支队伍，与敌人进行迷你模拟战斗。其中，每支队伍的规模，都相当于团体战斗中的一支队伍。这就是军团战斗。下面，就向各位玩家传授打赢军团战斗的诀窍。基本规则是，敌我各方分别进行移动和攻击的回合战。

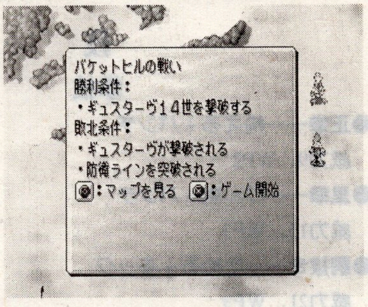
注意补充兵的数目

己方回合开始时，向减员部队补充兵源。这时，“补充兵”的数目会减少。当降至0 时，就不能再供给兵源了。此外，补充的兵源，自动成为那支部队的兵种。



把握胜利的条件

军团战斗开始时，战局往往对己方不利，因此难于全歼敌人。但几乎所有的战区中，都另外设有胜利的条件。明确地掌握这些条件，为满足这些条件调兵遣将，对于取得胜利显得尤为重要。糊里糊涂地就向敌人进攻，只能一败涂地。



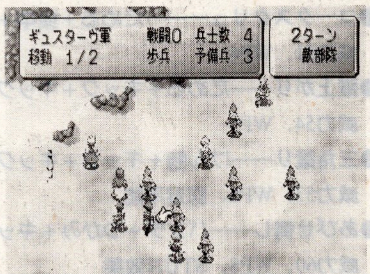
利用弓兵

攻击敌人时，将己方的弓兵队布置到前线，战斗开始时，弓兵队就会用弓技“アローレイン（箭雨）”助战。这种弓技极具威胁力。因此，应将弓兵尽量靠近攻击目标。另一方面若与敌方的弓兵相邻，就会受到敌方“箭雨”的攻击。



移动的策略

己方调动时，最好能将队伍移至下一回合可避免同时数路受敌的地方。战斗结束时，各角色的HP和WP可以恢复。但若在同一回合中，连续遭受攻击，就会大量消耗兵力，甚至使自己再也不能恢复了。反过来讲，倒应该对敌实施连续攻击。



战斗的策略

一个回合的战斗要领和通常的团体战斗相同，系统中规定损耗率高的一方必须后退。取胜的诀窍是集中攻击1 名士兵，一步步减少敌兵的数量。这样在同一回合中，连续发动攻击，最终将摧毁整个军团。



技、术、连携技一览

技

拳技

●**正拳**——构える＋パンチ
威力9、WP2
●**里拳**——けん制＋パンチ
威力15、WP3
●**胴抜き**——ためる＋キック
威力21、WP3
●**熊掌打**——ためる＋つかみ
威力24、WP4
●**ボコボコ**——パンチ＋キック＋パンチ
威力27、WP4
●**鬼走り**
威力32、WP4、范围攻击
●**爆碎铁拳**——ためる＋パンチ＋パンチ
威力35、WP4、岩石系特效
●**ハートブレイク**——集中＋つかみ＋パンチ
威力38、WP5、麻痹效果
●**アームハンマー**——ためる＋パンチ＋パンチ
威力45、WP5
●**キックラッシュ**——キック＋キック＋キック
威力49、WP5
●**コークスクリュー**——ためる＋集中＋パンチ
威力51、WP6
●**蹴上がり**——ためる＋キック＋キック
威力54、WP5
●**三角蹴り**——けん制＋キック＋キック
威力57、WP6、回避不能
●**あびせ倒し**——パンチ＋つかみ＋キック
威力60、WP8、STUN效果
●**キッチンシンク**——ためる＋けん制＋キック
威力62、WP7
●**ローリングサンダー**——集中＋パンチ＋パンチ＋パンチ
威力64、WP9
●**呼び戻し**——けん制＋つかみ＋ためる＋つかみ
威力72、WP9、STUN效果
●**泷登り**——集中＋キック＋キック＋キック
威力79、WP10
●**三龙旋**
威力85、WP10
●**カムイ**——ためる＋ためる＋ためる＋つかみ
威力90、WP10
●**断灭**——パンチ＋パンチ＋キック＋キック
威力99、WP0、一击必杀

剑技

●**切り返し**——けさ斩り＋けさ斩り
威力21、WP2
●**十字斩り**——斩る＋払う
威力25、WP3、不死系特效
●**追突剑**——けん制＋斩る
威力27、WP3
●**払り抜け**——けん制＋払う
威力33、WP3
●**スマッシュ**——ためる＋けさ斩り
威力37、WP4
●**かすみ二段**——けん制＋けさ斩り＋斩る
威力34、WP3
●**ファイナルレター**——払う＋けさ斩り＋払う
威力39、WP6、一击必杀
●**デッドエンド**——けさ斩り＋払う＋斩る
威力42、WP7、一击必杀
●**なで斩り**——构える＋払う＋払う
威力44、WP4
●**クロスブレイク**——ためる＋けさ斩り＋けさ斩り
威力46、WP5
●**みじん斩り**——斩る＋払う＋けさ斩り
威力49、WP5
●**龙尾返し**——けん制＋斩る＋払う
威力50、WP5
●**雷云剑**——见ず＋払う＋けさ斩り
威力50、WP10
●**かぶと割し**——构える＋ためる＋斩る
威力52、WP6、虫系特效
●**天地二段**——ためる＋斩る＋払う
威力55、WP6
●**逆风の太刀**——けん制＋けさ斩り＋払う
威力59、WP7
●**ブルクラッシュ**——ためる＋ためる＋けさ斩り
威力63、WP8
●**残像剑**
威力55、WP7、全体攻击
●**无拍子**——构える＋构える＋构える＋斩る
威力66、WP8、回避不能
●**剑风闪**——构える＋ためる＋ためる＋払う
威力71、WP9、范围攻击
●**烈风剑**
威力74、WP7、范围攻击
●**ベアクラッシュ**——ためる＋ためる＋ためる＋けさ斩り
威力80、WP10
●**マルチウェイ**——斩る＋払う＋けさ斩り＋斩る
威力88、WP13
●**疾风剑**——树＋けさ斩り＋けさ斩り＋斩る
威力94、WP7

斧技

●トマホーク——ためる＋投げる
威力17、WP2
●かかと切り——集中＋払う
威力19、WP2
●ハイパーハンマー——ためる＋払う
威力24、WP3
●**大木断**——ためる＋ためる＋斩る
威力27、WP4、植物系特效
●**一人时间差**——けん制＋払う＋斩る
威力34、WP3、回避不能
●スカルクラッシュ——集中＋ためる＋斩る
威力40、WP4
●アクセルターン——构える＋ためる＋払う
威力44、WP5
●**火炎车**——炎＋ためる＋投げる
威力45、WP5
●**夜叉横断**——构える＋払う＋払う
威力49、WP4
●**龙尾返し**——けん制＋斩る＋払う
威力50、WP5
●スカイドライヴ——ためる＋けん制＋投げる
威力53、WP5
●**大强击**——构える＋ためる＋斩る
威力60、WP6
●ヨーヨー——集中＋ためる＋投げる＋投げる
威力55、WP7
●**车轮击**——けん制＋斩る＋斩る＋斩る
威力61、WP5
●**高速ナブラ**——构える＋斩る＋斩る＋払う
威力70、WP8
●スカイランデヴー——投げる＋投げる＋集中＋投げる
威力73、WP9
●マキ割りドルネード——払う＋払う＋ためる＋斩る
威力91、WP12、植物系特效

杖技

●**回し打ち**——振り回す＋振り回す
威力10、WP2、回避不能
●ハートビート——集中＋叩く
威力14、WP3、麻痹效果
●**海老杀し**——振り回す＋けん制＋振り回す
威力28、WP4、虾蟹系特效
●**骨碎き**——集中＋ためる＋叩く
威力31、WP4、骨系特效
●**脑天直击**——集中＋集中＋叩く
威力34、WP4
●どら鸣らし——构える＋ためる＋振り回す
威力42、WP6
●**痛打**——构える＋集中＋叩く
威力45、WP5
●**削岩击**——ためる＋叩く＋叩く＋叩く
威力50、WP7、岩石系特效
●**かめごうら割り**——ためる＋集中＋集中＋叩く
威力61、WP10
●クランドスラム
威力74、WP8、回避不能＋全体攻击
●**疾风打**——树＋振り回す＋振り回す＋振り回す
威力74、WP7
●からすとうさぎ——けん制＋集中＋叩く＋叩く
威力77、WP14、回避不能＋一击必杀

枪技

●払い突き——払う＋突く
威力18、WP2
●**二段突き**——突く＋突く
威力22、WP2
●**草伏せ**——払う＋払う
威力27、WP4、植物系特效＋STUN效果
●チャージ——ためる＋突く
威力32、WP3
●くし刺し——ためる＋ためる＋突く
威力36、WP4
●**高波返し**——払う＋突く＋突く
威力43、WP5
●スウィング
威力47、WP5、范围攻击＋STUN效果
●**脑削り**——集中＋けん制＋突く
威力51、WP4、回避不能
●エイミング——集中＋集中＋突く
威力55、WP5、回避不能
●スカッシュ——けん制＋払う＋突く
威力57、WP6
●**光の腕**——ためる＋けん制＋突く
威力63、WP8
●**极乐连冲**——払う＋払う＋突く＋突く
威力65、WP10
●**活杀兽闪冲**——构える＋集中＋払う＋突く
威力69、WP9
●ミツチ——水＋ためる＋突く
威力72、WP6
●**莲华冲**——突く＋突く＋突く＋突く
威力80、WP12、不死系特效
●**无双三段**——けん制＋払う＋払う＋突く
威力88、WP14
●**双龙破**——炎＋水＋突く＋突く
威力90、WP9
●アルダーストライク——石＋水＋払う＋払う
威力99

弓技

●**狙い射ち**——集中＋射つ
威力18、WP3
●**でたらめ矢**
威力12、WP2、全体攻击
●**影ぬい**——けん制＋集中＋射つ
威力0、WP3、麻痹效果
●**毒矢**——水＋射つ
威力25、WP4、毒效果
●**バードハンティング**——炎＋射つ
威力31、WP2
●**アローレイン**——全体攻击
威力32、WP4
●**ゴッドバード**——炎＋兽＋射つ
威力33、WP9
●**イド・ブレイク**——集中＋けん制＋早射ち
威力36、WP5
●**死ね矢**——树＋炎＋射つ
威力41、WP4、一击必杀
●**サイドワインダー**——集中＋集中＋射つ
威力44、WP4、青蛙系特效
●**影矢**——射つ＋集中＋早射ち
威力49、WP6、一击必杀
●**光の矢**——炎＋早射ち＋早射ち
威力51、WP7
●**针千本**——早射ち＋早射ち＋射つ
威力52、WP6
●**连射**——ためる＋早射ち＋早射ち＋早射ち
威力55、WP7
●**瞬速の矢**——ためる＋集中＋集中＋早射ち
威力64、WP7、一击必杀
●**水晶のピラミッド**——早射ち＋射つ＋早射ち＋射つ
威力84、WP9

术

树术

●**ニードルショット**——树石
威力36、JP4
●**ブッシュファイア**——树炎
威力28、JP6、区域攻击
●**生命の水**——树水
HP、异常回复
●**ウッドストック**——树兽
威力32、JP5、植物系特效
●**スリープ**——树树炎
JP5、区域催眠
●**风と树のうた**——树音系
JP8、全体精神攻击
●**ニードルバースト**——树石
威力42、JP10

石术

●**デルタ・ペトラ**——石树
威力50、JP6、区域攻击＋石化
●**マグマプロージョン**——石炎
威力38、JP5、区域攻击
●**ウォーターハンマー**——石水
威力20、JP5、精神攻击
●**ガードビースト**——石石兽
JP9、石之守护兽保护
●**ロックアーマー**——石石石
JP4、提高防具强度

炎术

●**生命の息吹**——炎树
JP4、异常回复
●**フレイムナーガ**——炎兽
威力40、JP5、区域攻击＋青蛙系特效
●**ファイアストーム**——炎树系
威力66、JP8、全体攻击
●**烧杀**——炎炎树石
威力75、JP10、一击必杀
●**魂の歌**——炎兽音系
JP16、全体强化

水术

●**毒音波**——水音系
威力44、JP5、全体攻击＋毒效果
●**アクアバイパー**——水兽
威力18、JP4、区域攻击＋青蛙系特效
●**召雷**——水水音
威力60、JP7
●**パーマネンス**——水水石树
JP8、对象能力、状态时间停止
●**天雷**——水水音树
威力70、JP9、青蛙系特效
●**暗杀术・蛇**
威力13、JP4、青蛙系特效

音术

●**ソニックバーナー**——音炎系
威力21、JP6、区域攻击
●**スポイルウェーイヴ**——音水系
JP3、降低范围内敌灵感值
●**音の声域**——音石
JP4、术防卫强化
●**石の记忆**——音音石
JP7、石化
●**清歌**——音树兽系
威力60、JP11、全体攻击＋不死系特效

兽术

●マインドスケープ——兽树系
JP3、全体反应值上升
●ハウリングヘヴン——兽音系
JP5、全体攻击
●リヴァイヴァ——兽兽炎炎
JP9、死后复活
●ベルセルク——兽兽兽
JP3、狂战士化
●生命力强化——兽兽
JP3、再生

连携技

二连携技

●でたらめ杀し
てたらめ矢（弓）+海老杀し（杖）
●でたらめ突き
てたらめ矢（弓）+二段突き（枪）
●でたらめ击
てたらめ矢（弓）+音波击（音）
●でたらめターン
てたらめ矢（弓）+アクセルターン（斧）
●でたらめ鸣らし
てたらめ矢（弓）+どら鸣らし（杖）
●チャービート
チャージ（枪）+ハートビート（杖）
●狙いビート
狙い射ち（弓）+ハートビート（杖）
●ハート突き
ハートビート（杖）+二段突き（枪）
●海老突き
海老杀し（杖）+二段突き（枪）
●スマ突き
スマッシュ（剑）+二段突き（枪）
●回し突き
回し打ち（杖）+二段突き（枪）
●石突き
石（石）+二段突き（枪）
●狙い突き
狙い射ち（弓）+二段突き（枪）
●狙い横断
狙い射ち（弓）+夜叉横断（斧）
●狙いクラッシュ
狙い射ち（弓）+スカルクラッシュ（斧）
●海老くし
海老杀し（杖）+くし刺し（枪）
●ソニック拔き
ソニックバーナー（音）+胴拔き（体）
●コークビート
コークスクリュー（体）+ハートビート（杖）
●ブッシュターン
ブッシュファイア（炎）+アクセルターン（斧）
●くし杀し
くし刺し（枪）+海老杀し（杖）
●くし打し
くし刺し（枪）+回し打ち（杖）
●くし鸣らし
くし刺し（枪）+どら鸣らし（杖）
●影鸣らし
影ぬい（弓）+どら鸣らし（杖）
●影打ち
影ぬい（弓）+回し打ち（杖）
●影十字
影ぬい（弓）+十字斩り（剑）
●夜叉石
夜叉横断（斧）+石
●大木射ち
大木斩（斧）+狙い射ち（弓）
●时间差石
一人时间差（斧）+石
●大木石
大木斩（斧）+石
●大木碎き
大木斩（斧）+骨碎き（杖）
●どら石
どら鸣らし（杖）+石
●ファイア横断
ファイアーストーム（炎）+夜叉横断（斧）
●海老碎き
海老杀し（杖）+骨碎き（杖）
●どら横断
どら鸣らし（杖）+夜叉横断（斧）
●どらくし
どら鸣らし（杖）+くし刺し（枪）
●どらチャージ
どら鸣らし（杖）+チャージ（枪）
●どら烧
どら鸣らし（杖）+烧杀（炎）
●回し铁拳
回し打ち（杖）+爆碎铁拳（体）
●爆碎铁拳
爆碎铁拳（体）+夜叉横断（斧）
●石ハンマー
石（石）+アームハンマー（体）
●骨スマッシュ
骨碎き（杖）+スマッシュ（剑）
●痛横断
痛打（杖）+夜叉横断（斧）
●ニードル铁拳
ニードルショット（树）+爆碎铁拳（体）

●ベア斩
ベアクラッシュ（剑）+みじん斩り（剑）
●ベア太刀
ベアクラッシュ（剑）+逆风の太刀（剑）
●ファイアウィング
ファイアーストーム（炎）+スウィング（枪）
●召雷兽闪冲
召雷（水）+活杀兽闪冲（枪）
●活杀クラッシュ
活杀兽闪冲（枪）+ベアクラッシュ（剑）
●スカ斩り
スカッシュ（枪）+みじん斩り（剑）
●草碎き
草伏き（枪）+骨碎き（杖）
●里石
里拳（体）+石
●返し直击
脑天直击（杖）+切り返し（剑）
●音ショット
音+ニードルショット（树）
●影二段
影矢（弓）+天地二段（剑）
●イド・腕
イド・ブレイク（弓）+光の腕（枪）
●光のブレイク
光の腕（枪）+イド・ブレイク（弓）
●痛かかと
痛打（杖）+かかと切り（斧）
●二段ショット
二段突き（枪）+ニードルショット（树）

三连携技

●狙いくし杀し
狙い射ち（弓）+くし刺し（枪）+海老杀し（杖）
●影どらくし
影ぬい（弓）+どら鸣らし（杖）+くし刺し（枪）
●狙い二段杀し
狙い射ち（弓）+二段突き（枪）+海老杀し（杖）
●鬼サイドミング
鬼走り（体）+サイドワインダー（弓）+エイミング（枪）
●海老夜叉石
海老杀し（杖）+夜叉横断（斧）+石
●海老骨铁拳
海老杀し（杖）+骨碎き（杖）+爆碎铁拳（体）
●骨スマ横断
骨碎き（杖）+スマッシュ（剑）+夜叉横断（斧）
●活杀ベア太刀
活杀兽闪冲（枪）+ベアクラッシュ（剑）+逆风の太刀（剑）
●活杀ベア斩り
活杀兽闪冲（枪）+ベアクラッシュ（剑）+みじん斩り（剑）
●影天地强击
影矢（弓）+天地二段（剑）+大强击（斧）
●剑风召雷ランデヴー
剑风闪（剑）+召雷（水）+スカイランデヴー（斧）
●疾风召雷ランデヴー
疾风剑（剑）+召雷（水）+スカイランデヴー（斧）
●マグマウッドショット
マグマプロージョン（石）+ウッドストック（树）+ニードルショット（树）
●ブッシュ高速本
ブッシュファイア（树）+高速ナブラ（斧）+针千本（弓）
●イド・削岩ナブラ
イド・ブレイク（弓）+削岩击（杖）+高速ナブラ（斧）
●イド・海老割り
イド・ブレイク（弓）+海老杀し（杖）+かぶと割り（剑）
●かすみ削岩ナブラ
かすみ二段（剑）+削岩击（杖）+高速ナブラ（斧）

四连携技

●影石チャークラッシュ
影ぬい（弓）+石（石）+チャージ（枪）+スカルクラッシュ（斧）
●毒音夜叉脑二段
毒音波（水）+夜叉横断（斧）+脑削り（枪）+かすみ二段（剑）
●ボコ脑かすみビート
ボゴボゴ（体）+脑削り（枪）+かすみ二段（剑）+ハートビート（杖）
●ブッシュイド・ハイパーショット
ブッシュファイア（树）+イド・ブレイク（弓）+ハイパーハンマー（斧）+ニードルショット（树）
●草骨影十字
草伏き（枪）+骨碎き（杖）+影ぬい（弓）+十字斩り（剑）
●召雷活杀ベア太刀
召雷（水）+活杀兽闪冲（枪）+ベアクラッシュ（剑）+逆风の太刀（剑）
●ファイアマルチ召雷ランデヴー
ファイアーストーム（炎）+マルチウェイ（剑）+召雷（水）+スカイランデヴー（斧）
●影夜叉斩り
どら鸣らし（杖）+影矢（弓）+夜叉横断（斧）+みじん斩り（剑）
●光の活杀まき割りうさぎ
光の腕（枪）+活杀兽闪冲（枪）+まき割りトルネード+からすとうさき（杖）
●烈风针千大太刀
烈风剑（剑）+针千本（弓）+大强击（斧）+逆风の太刀（剑）
●无かめごうら逆风の瞬速の矢
无拍子（剑）+かめごうら割り（杖）+逆风の太刀（剑）+瞬速の矢（弓）
●かすみ削岩高速本
かすみ二段（剑）+削岩击（杖）+高速ナブラ（斧）+针千本（弓）
●烧召雷活杀クラッシュ
烧杀（炎）+召雷（水）+活杀兽闪冲（枪）+ベアクラッシュ（剑）

五连携技

●ハードかすみ削岩高速本
ハートフォーム+かすみ二段（剑）+削岩击（杖）+高速ナブラ（斧）+针千本（弓）

情节流程图

- ギュスターヴ诞生(尤斯坦布诞生) 1220
- ウィルの旅立ち(维尔的旅行) 1235
- ギュスターヴ追放(尤斯坦布遭驱逐) 1227
- 故乡を离れて(离开故乡) 1227
- ギュスターヴ12才(尤斯坦布12岁) 1232
- ギュスターヴと锻冶屋(尤斯坦布和锻冶屋) 1233
- グリューゲル(库留卡尔)
- ギュスターヴ15才(尤斯坦布15岁) 1235
- 再会 1236
- 病床の母(病床的母亲) 1239
- ワイド夺取(夺取卫德) 1240
- 父の急逝(父亲急逝) 1245
- 上陆(登陆) 1247
- バケットヒルの战い(吊篮山之战) 1248
- 兄弟再会 1248

无法再度前往

流程图及地图注记的说明

情节流程图中，用字母区分情节的性质。

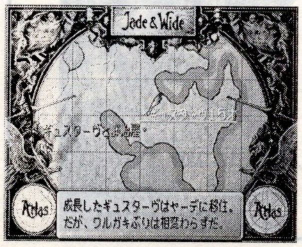
1、在街上或迷宫中探索的普通情节为“圆角边框”

2、发生军团战斗的情节为“圆角黑框”

3、街（某一期间中，与情节无关。有时，却成为去另一街区的必经之路）为“直角黑框”

4、只演示剧情的情节为“直角边框”。

地图中，商店标注为SHOP，袖珍机游戏下载点用袖珍机图形表示，罗马字是情节发生的地点，总图中的数字表示各分图的位置。

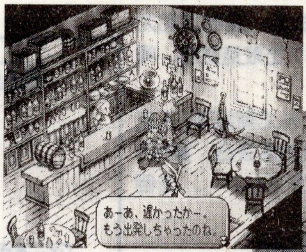


罗马字注明的地点，本文中都有解释，请参考

STORY [1220-1248]

接下来，详细介绍故事的攻略方法。下面的流程图，就是解说内容。但流程图中所示情节，有许多仅演示剧情。这些情节，本攻略将不作介绍。

另外，若从维尔（ウィル）情节着手攻略，排在其前面的尤斯坦布（ギュスターヴ），情节虽仍有可能让玩家参与，但这种改变顺序的玩法，解说十分难于理解。本文的解说，未采用这种顺序。



由容易学习技的维尔情节开始，也是一种玩法



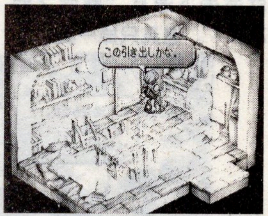
虽然可以改变情节的顺序，最初还是按一般顺序闯关为好

尤斯坦布和锻冶屋 [1233]

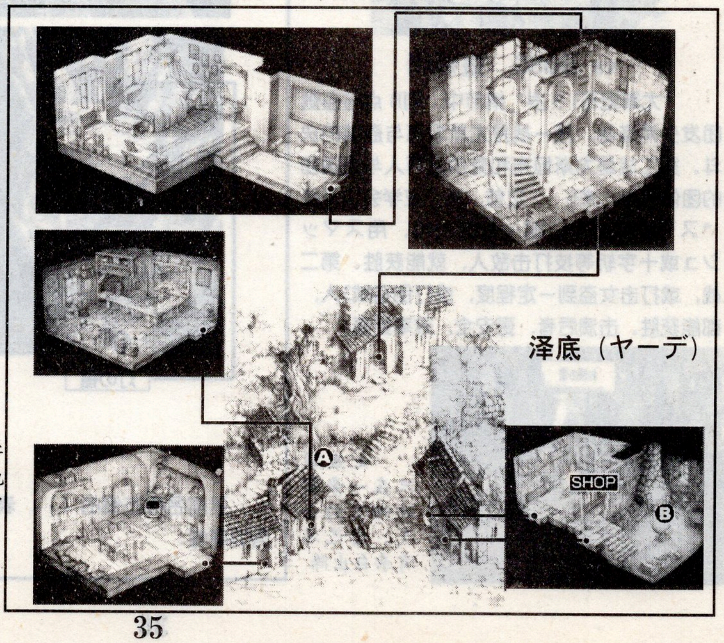
这是玩家能够操纵尤斯坦布的第一个情节。闯关方法十分简单，只要去B，和锻冶屋的师傅交谈即可。但是还有袖珍机游戏下载点，闯关前别忘了去一趟。到A点告诉遇到困难的男人选择“男なら～”，就会得到有关下载点的情报。得不到这些情报，也能下载游戏。



选择下方的项目回答，就会得到情报。不听也没关系



下载点原来是这个抽屉



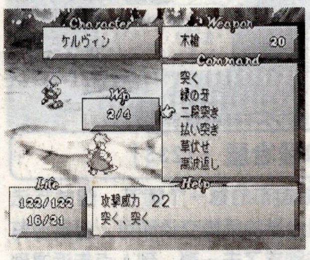
尤斯坦布之剑

这把铁剑，是尤斯坦布的象征，本情节中可得到锻炼和提高，实际上，它和一般的武器不一样，不能从装备栏中除去。所以，尤斯坦布的武器选择范围，比其他角色更小。

尤斯坦布 15 岁［1235］· 病床的母亲［1239］

“尤斯坦布15岁”的情节中，先操纵尤斯坦布1人。稍向里走，画面一切换，就改为操纵克尔温（ケルヴィン）。来到洞中，发生了战斗。这时又和尤斯坦布会合了。之后，到B　击败盗贼团，闯关即告成功。

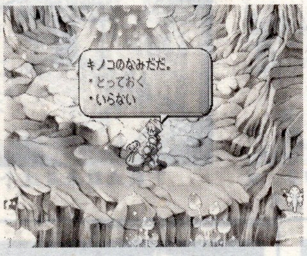
“病床的母亲”情节，从尤斯坦布1人走近B 时便开始了。到C 与克尔温会合，穿过D 后出现魔物“史莱姆（スライム）”，击倒魔物，闯关成功。



魔物的LP，与战斗几乎不相关，不必理会

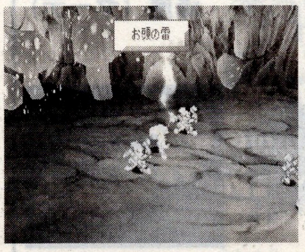
踢蘑菇一脚

A点有个大蘑菇，踢它一脚（按○键），就会丢下道具“蘑菇之泪（キノコのなみだ）”。道具只掉一次。



vs BOSS　盗贼团

“尤斯坦布1 5 岁”情节中，到B 点与盗贼团发生两连战。第一战是尤斯坦布与盗贼的决斗。第二战是尤斯坦布和克尔温两人与盗贼团的团体战斗。来B　之前，至少应学会决斗技“スマッシュ”。第一战的决斗，用スマッシュ或十字斩等技打击敌人，就能获胜。第二战，或打击女盗到一定程度，或打倒盗贼3人，都能获胜。击溃后者，更安全，效率更高。



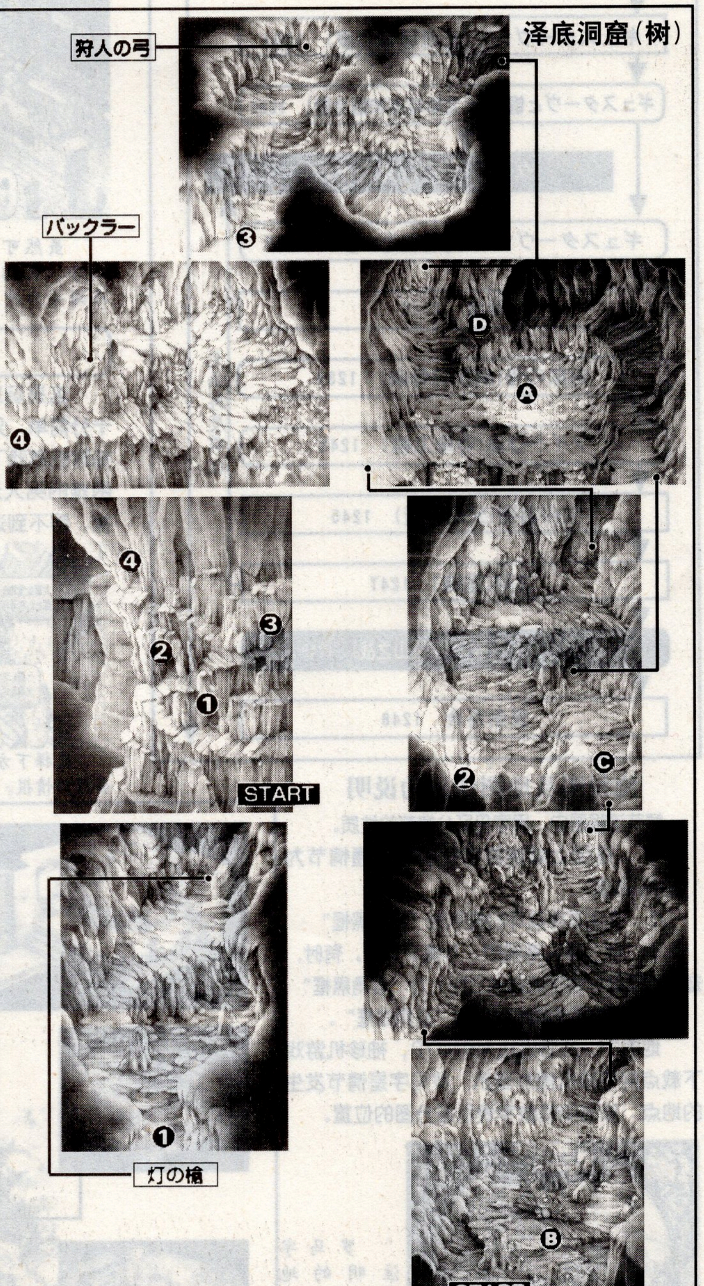
女盗贼只在一旁鼓动部下的士气，自己不肯亲自出阵

vs BOSS　史莱姆

“病床的母亲”情节中，与史莱姆遭遇，它比普通的史莱姆更强大。初战遇到1只史莱姆。两人用目前持有的最强技或术攻击它，取胜不会太难。

敌人丢下的宝物

有些敌人被击倒后，会胡乱丢下几样宝物。泽底洞窟中，波莲（ボーレン）丢下的是“蘑菇之泪”。其它敌人丢下的道具也很有代表性。



迷宫名称右侧的（），表示该地形特有的属性。

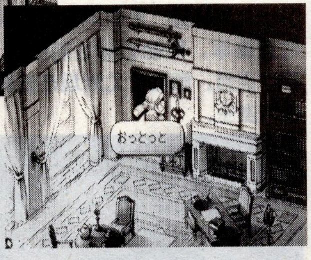
夺取卫德［1240］

首先不要忘记找到下载点。去马厩和马搭话既可。进入主情节后，先去A 和莱丝利（レスリー）交谈→走出家门→再去A 和莱丝利交谈。这样做，就能进入城中。入城后，去B和卫德候（ワイド候）会话→检查C处的绘画。从这里就能进入地下通道了。

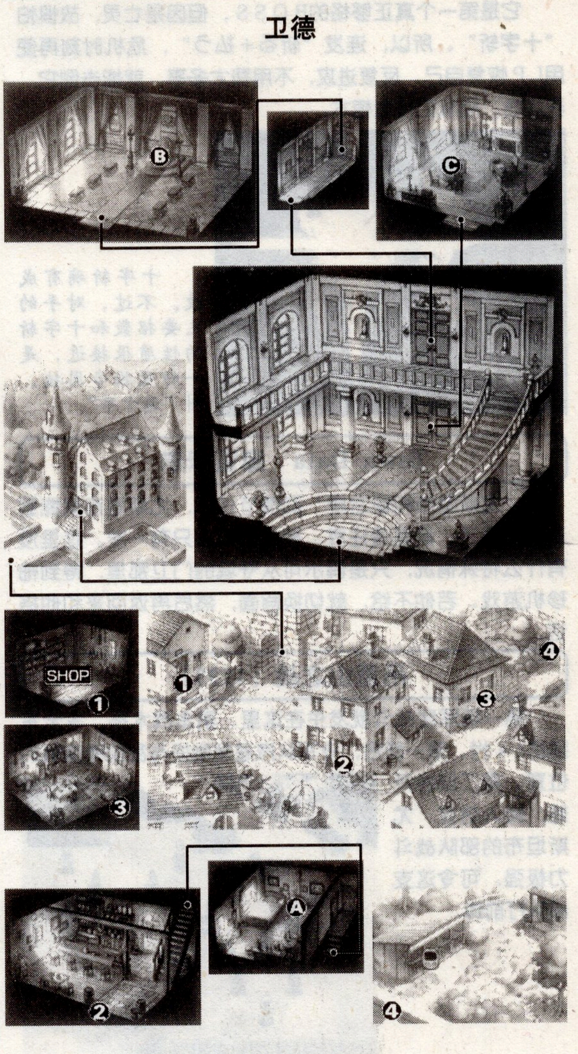
地下通道基本只有一条路。D 处的滑车，藏着一个不大不小的秘密。检查F的门，砸破它就能去G。G处出现敌方BOSS，击倒敌BOSS，再查看G 的棺木，就能得到1000G。不过，不与BOSS交战，也能过关。因为，过关的条件仅是到达H。



尤斯坦布为了击败卫德候，派莱丝利去收集情报

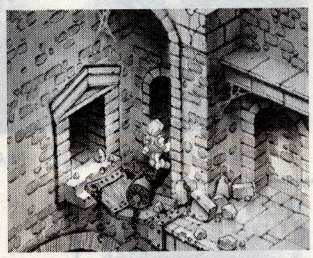


深夜，潜入卫德侯的屋宅，找到了藏在绘画后面的地下通道入口

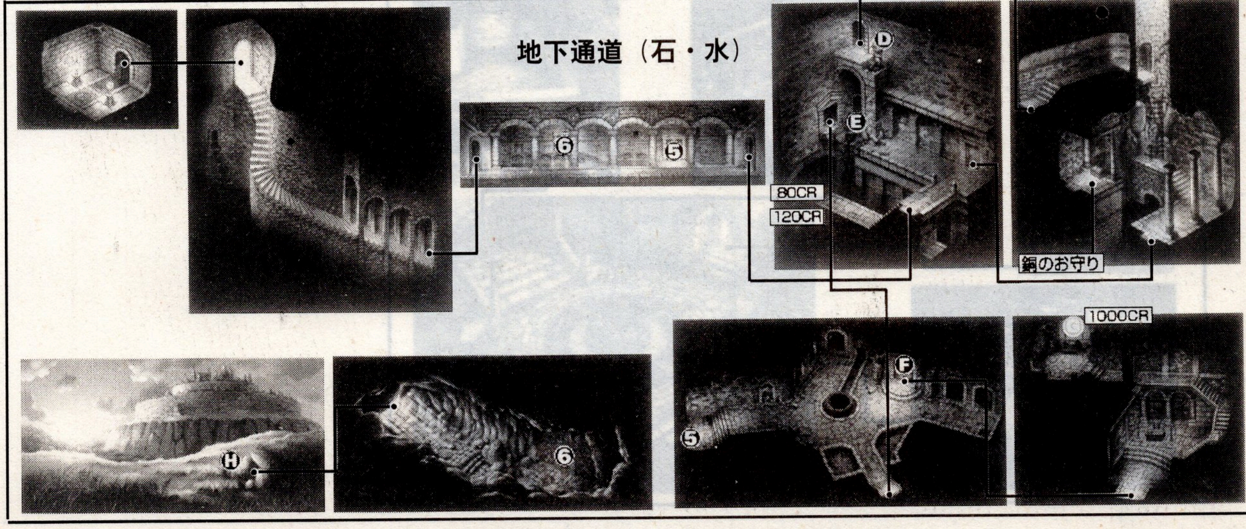


滑车的秘密

D处的滑车，是为了放下E处的吊桥设置的装置。不转动滑车，就过不了E。若朝右转滑车，哗地一声就能放下吊桥，但这样做未免太容易了。不妨选择“左に回す”（朝左转动）3次（即使转不动，也接着选这项），直至滑车被毁。受此影响，竟能进入E 的内部。同时，还能得到“钢制护身符（钢のお守り）”。

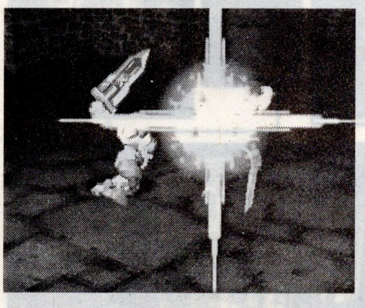


朝右转，就不能进去了



vs BOSS　卫德的亡灵剑士

它是第一个真正够格的BOSS，但因是亡灵，故惧怕“十字斩”。所以，连发“斩る＋払う”，危机时刻再使用LP恢复自己。反复进攻，不用费太多事，就能击倒它。获胜后，别忘记检查棺木。



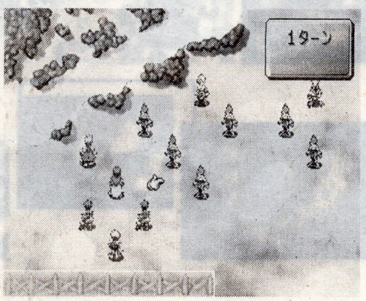
十字斩确有成效。不过，对手的主要招数和十字斩的性质很接近，是一种魔物专用技，叫“逆十字”

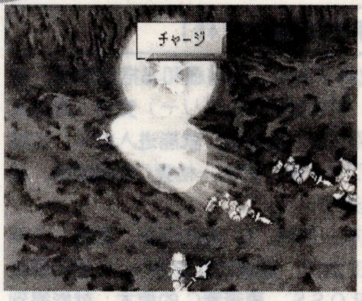
Town Data　库留卡尔

“尤斯坦布和锻冶屋”的情节过后，尤斯坦布就能到这条街来了。但是请注意，前往的机会只有一次。这里没有什么特殊情况，只是偶尔可从守城的门卫那里，得到袖珍机游戏。若他不给，就切换画面，然后再返回来和他搭话。

吊蓝山之战［1233］

第一场军团战斗就发生在这里。基本战术是，令全军猛击14世。第一回合，令军队撤退至刚好与敌前锋接触的位置。第二回合开始，转入进攻。尤斯坦布的部队战斗力极强。可令这支部队打前锋。





钢铁兵所具有的实力，可以仅用一次攻击，就将敌人全部消灭

胜利条件

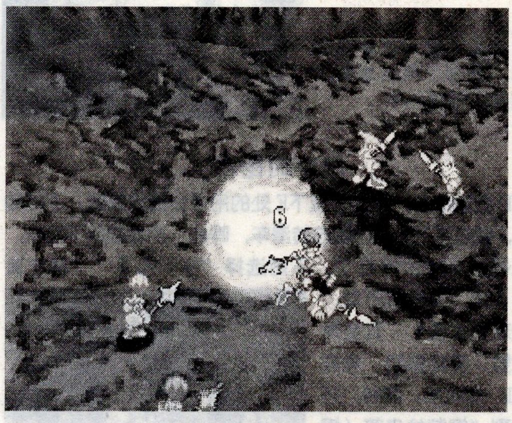
击败尤斯坦布14世

败北条件

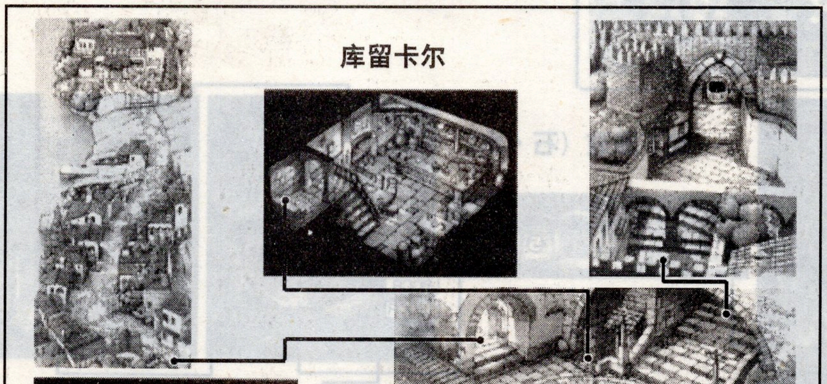
尤斯坦布被击败或防线被突破

不必和诺鲁（ノール）军纠缠

菲利普（フィリップ）率领的诺鲁军，比菲尼（フィニー）军稍强，但并不主动进攻。所以完全没必要派兵对付诺鲁军。等他们到达前线时，战局很可能早已胜败分明。而且，即使让尤斯坦布试探性地接触菲利普，也没有情节发生。



比菲尼军的战斗力稍强。但从不主动进攻



维尔的旅行［1235］

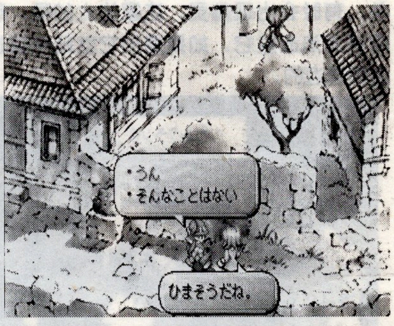
这是维尔篇最初的情节，要仔细地探索迷宫的每个角落。途中会遇到很多伙伴，还会发生多次决斗，是掌握技能的好时机。从这个角度讲，尤斯坦布篇之前进入维尔篇，不失为上策。

攻略的顺序是，到A与考达利亚（コーデリア）、纳尔塞斯（ナルセス）结为同伴（即使维尔1人去废墟，到B必须与两人结为同伴）→走到街外→到B和泰拉（タイラー）结成同伴→到废墟拿到羽制品（クヴェル）（共有3件）→返回酒馆。过关。

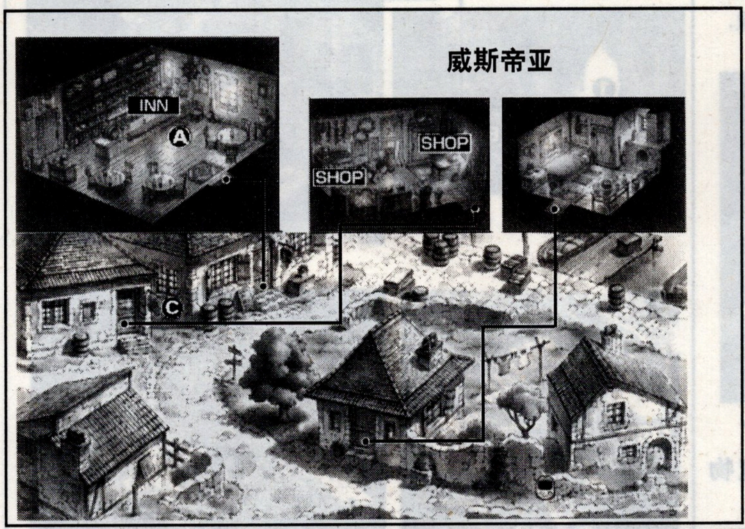
另外，和C处的女性搭话，就能卸下其他分队的装备，自己带走。

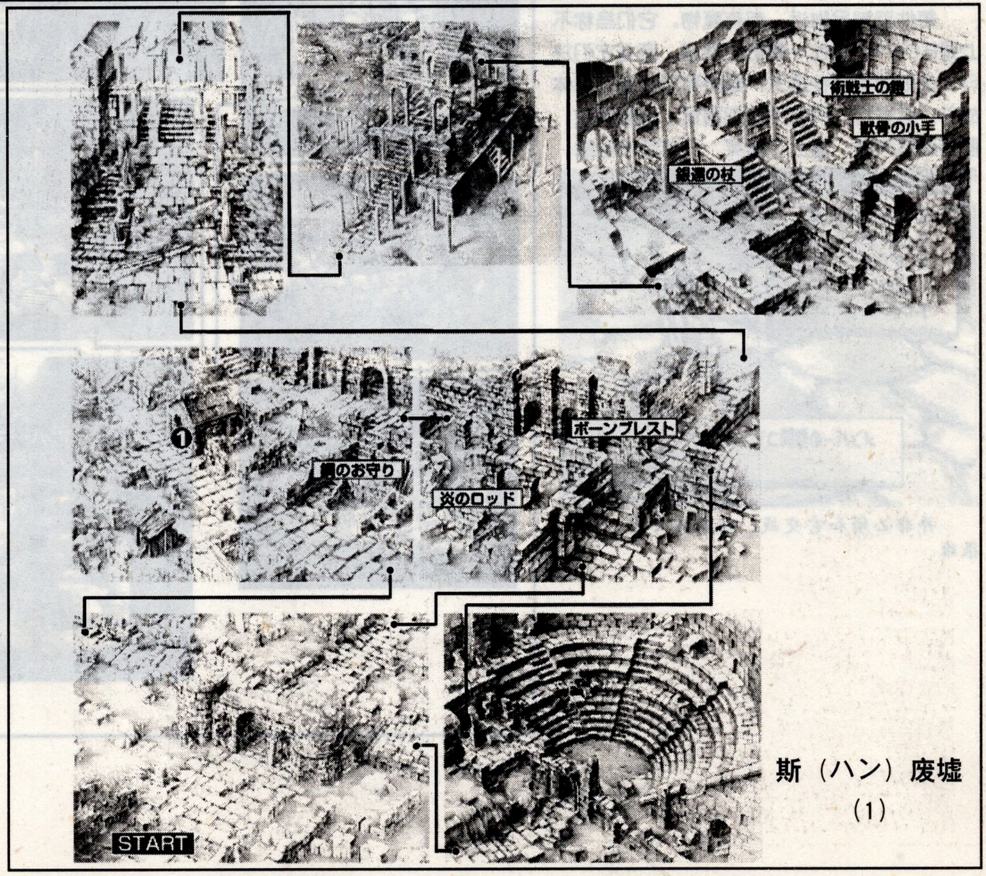
袖珍机游戏获得法

和威斯帝亚（ヴェスティア）入口处的女子搭话，并选择“うん”回答，就能下载袖珍机游戏。不过，下载是随机发生的，有时会毫无动景。不能下载时，可切换画面，然后按照同样的方法再重复一遍。多做几次，最终总有一次会下载成功。



成功概率较低。一次不能下载，就再重做一次。





斯（ハン）废墟
（1）

若拿回羽制品，情节就结束了

到这条街上的酒馆去，能够使状态完全恢复。只需和店主搭话，一切免费。可是，哪怕只带一件羽制品进入酒馆，本情节都将结束。所以，若想继续使角色得到锻炼，就暂时不要拿羽制品。另外，由废墟可拿到3 件羽制品。

小心幽灵（ゴースト）

走近羽制品，向那里的敌人发动团体战斗，有时会出现幽灵。这家伙太凶猛，现阶段还无法战胜它。如果遇到它就赶快撤退，逃得远远的。



用一般的技，几乎伤不到它半根毫毛

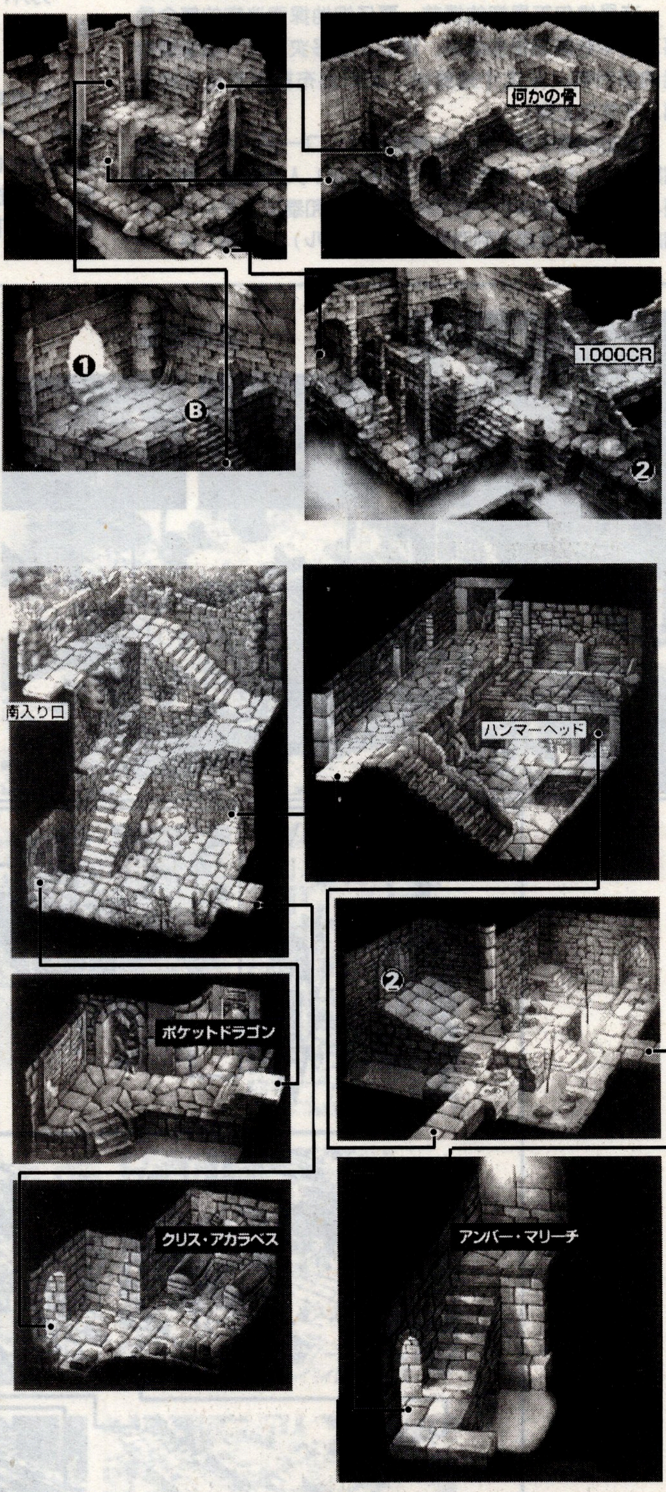
vs BOSS　羽制品附近的魔物（团体／决斗）

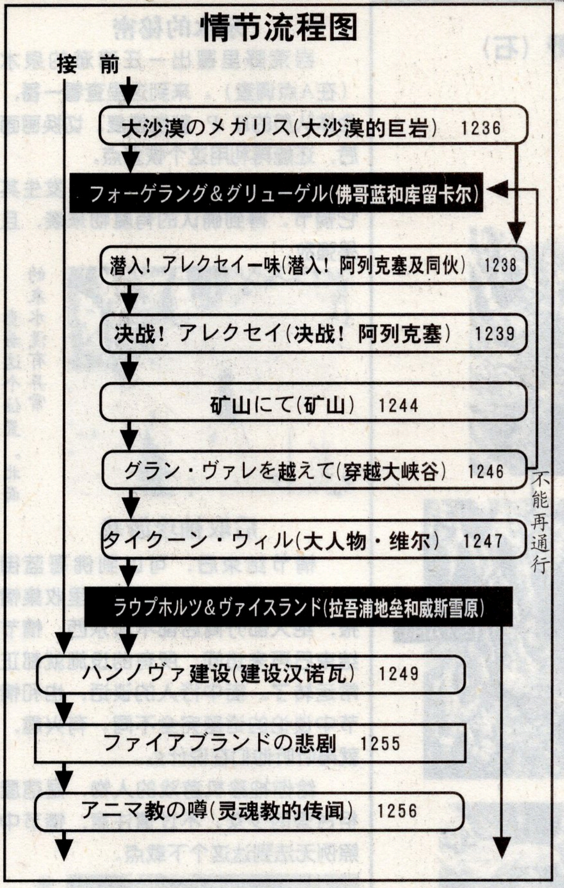
每件羽制品附近，都有魔物。它们虽称不上是BOSS，也比一般的小兵强。若与它们决斗，失败的可能性极大，最好和它们进行团体战斗。这样打，只要不出现幽灵，就能获胜。但若运气欠佳，遇上了幽灵，只有赶快逃跑。



并非必须和它交战，但想避开它，却也很难

邯（ハン）废墟(2)





上面所示情节的攻略方法。“直角黑框”表示与情节无关，随时可以去的街区。各情节下方的数字仍表示年代，可以作为攻略的参考顺序。



台姆

STORY [1236-1258]

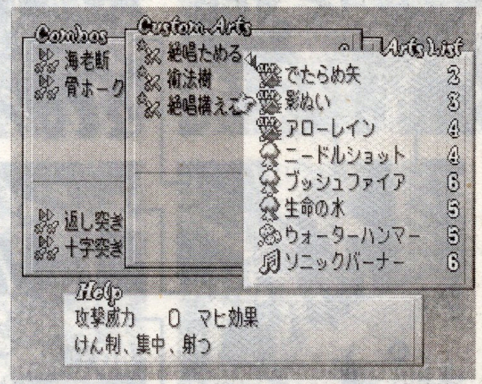
本作的中心人物是尤斯坦布，可玩家操纵机会更多的却是维尔。下面，就围绕维尔作为主人公的情节，讲解攻略方法。其中，会出现构造和暗设机关都十分复杂的谜宫，前进途中可别迷路。

大沙漠的巨岩 [1236]

先去台姆（テルム）再去威斯雪原，然后到酒馆召集前一情节的同伴，之后走出街外，去库留卡尔。离开库留卡尔，穿过岩荒野，又来到了佛哥蓝。在这里，问遍街上的每一个人后，去宿屋与柜台里的店主搭话。一开口，店主就拿出以前的宿客帐让大家看。看过帐本，走出街外，本情节就结束了。台姆和库留卡尔两地，没什么必须做的事情。

同伴带来的技、术

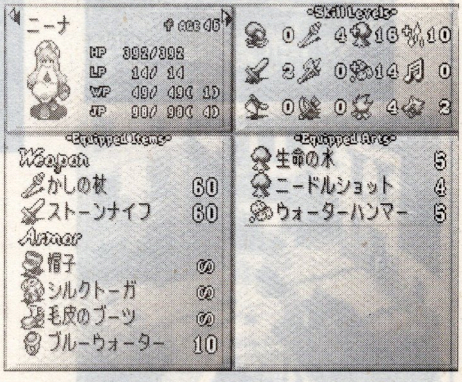
新伙伴入队时，有的人装备有未掌握的技和术。或将这些技和术从装备中拆除再装上，或运用到战斗中。否则，将不会登录到玩家笔记中。



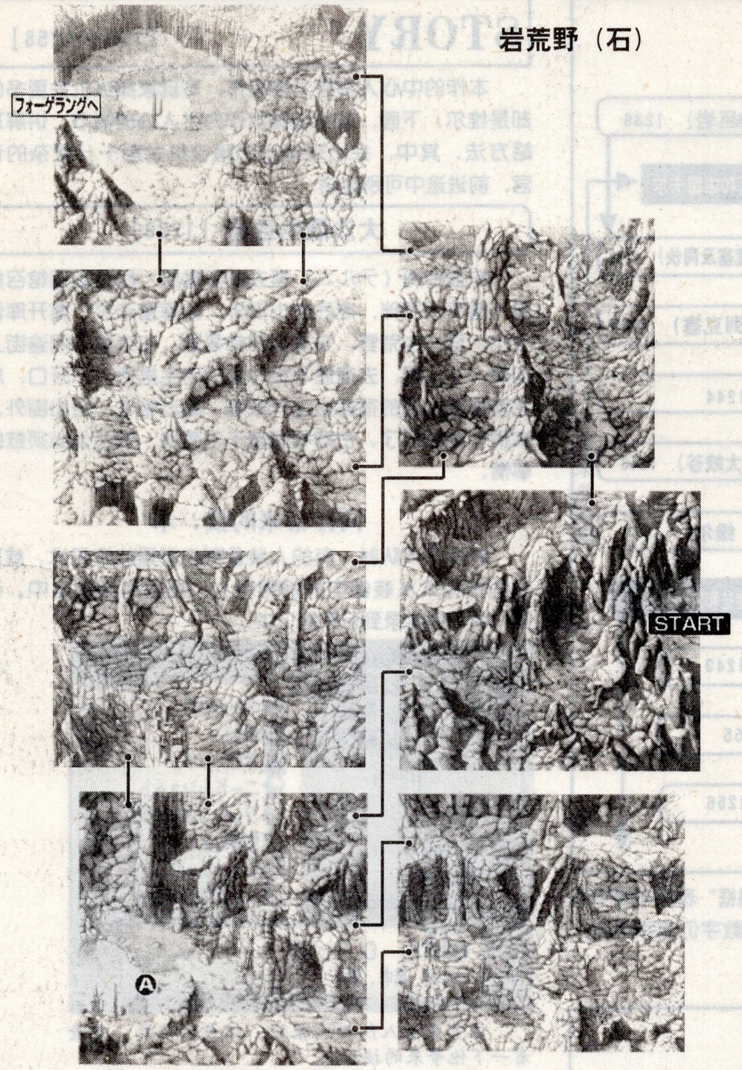
许多角色入队时间很短。结成伙伴后，就查看一下他带来的技和术

新队员 尼奈（ニーナ）[作用：恢复]

是维尔的婶婶，是她把维尔养大的。情节刚一开始就成了伙伴。本身能力虽高，但很快就要离队，故不必训练她。让她和队员们接触帮助他们成长。



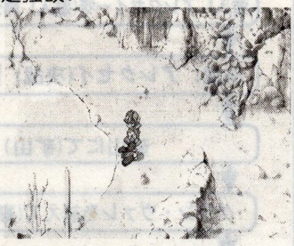
岩荒野（石）



泉水的秘密

岩荒野里冒出一汪清澈的泉水（在A点调查）。来到这里查看一番，全体队员的ＨＰ就能恢复。切换画面后，还能再利用这个恢复点。

极少数情况下，这里也会发生其它情节。得到确认的有魔物来袭，且是强敌。

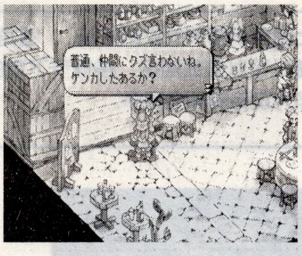


查看这个位置。北面的泉水没有异常

后取袖珍游戏

情节结束后，可以到佛哥蓝街来。而情节中，因只能在这里收集情报，绝大部分商店都不卖东西。情节结束后再来访问，所有的设施就都正常运转了。街中行人的谈话，也和情节中谈论的话题完全不同。有兴趣，就再听听他们在说什么。

给你袖珍机游戏的人物，是宿屋柜台旁的少女。不过请注意，情节中照例无法到达这个下载点。



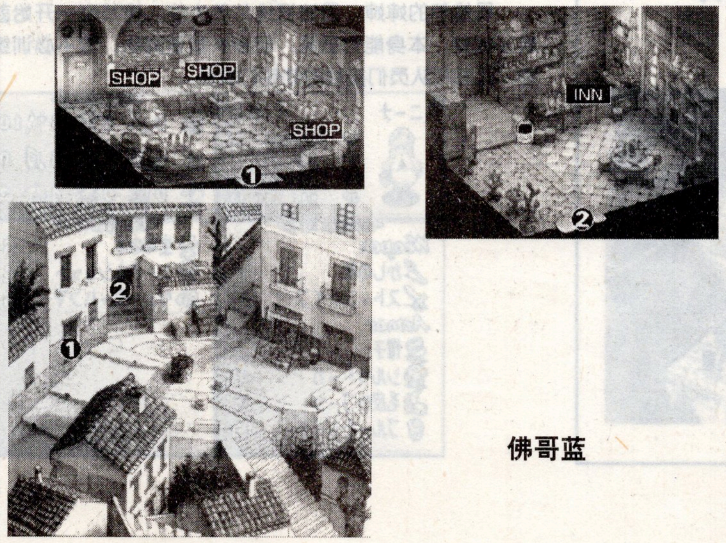
情节结束后，去一趟佛哥蓝

可以换到零钱

情节结束后，和佛哥蓝武器屋里的女性搭话，就能换到零钱。实际上，若仅在这里换零钱，却不促进零钱在社会上流通，道具定制商店里的品种就不会增加。所以，即使手头不缺钱，也应多去换些零钱。没带袖珍机时，用不着的道具就去交换。除此之外，别无他法。



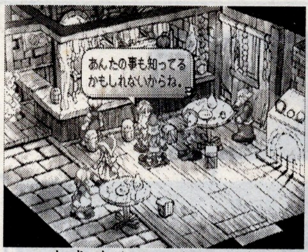
不是为了得到钱，而是为了促进零钱的流通



佛哥蓝

潜入！阿列克塞及同伙［1238］

本情节一开始，先选派考达利亚（コーデリア）、纳尔塞斯（ナルセス）或泰拉（タイラ）中的一人，协助调查阿列克塞。然后，离开台姆去威斯萨地亚（ヴェスティア），到酒馆和阿列克塞一伙人会话。天色暗下来时，情节就进入了正篇。正篇中，不再操纵维尔，改为操纵最初选择的伙伴。与特定的角色交谈，情节就朝前发展，是一种探险式收集情报的情节。闯关顺序见流程图。



在威萨地亚，和酒馆左端附近饮酒的男人搭话，情节就发展



正篇中，操纵在这里选择的角色，收集情报

故事进展流程

1、去酒馆，和（A）的男人搭话，他暗示说“去克斯库家看看吧”。

↓

2、查看（B）克斯库家的门。这时，路过的女人说“克斯库死了”。

↓

3、和（C）的流浪汉搭话。结果，和他们发生了决斗。

↓

4、来到（D），浪浪汉的头目会问你与某人的关系。说假话还是击倒他，全看你自己了。

↓

5、到（E），向阿列克塞报告到目前为止的经历。

↓

6、和（F）的女子搭话，对她的提问，“点头（うなずく）”同意。她便会提供有关海螺的情报。

↓

7、再去（E），向阿列克塞报告经历。

↓

8、回到（F），和那里的女子搭话，她就说“真是太晚了”。

↓

9、当街灯亮时，和（G）的小孩搭话，就能得到有关海螺所在地的情报。

↓

10、查看（H）的穴，上面站着的小孩就会和你搭话。谈话中，能够知道关于海螺的情报。

↓

11、去（I），流浪汉的头目正好在那里。和他搭话，选择“うなずく”。

↓

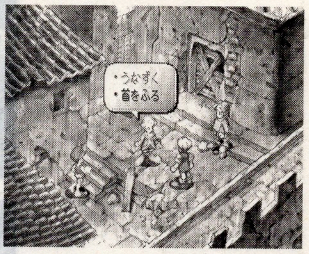
12、和（J）的海螺搭话，救出他。然后从（K）出去。至此，就闯过了本情节。

除3、4、8的地点外，其它的地点都必须去。

流程图的补充

4、应付流浪汉

酒场里（D），流浪汉的头目问：“是克斯库的朋友吗？（キスクの知り合いか？）”。若回答说“うなずく”，他们就会无条件地成为你的协助者。若回答“首をふる”，他们就大打出手。打赢他们，结果和回答“うなずく”一样。在这里没必要和他们纠缠，干脆回答“うなずく”好了。

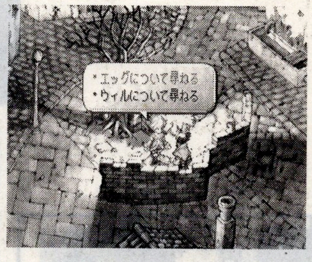


回答说“是朋友”，流浪汉一点也不怀疑

5～7、会话选择

5和7中，向阿列克塞报告事情经过时，可以询问有关维尔或阿古的事。不管问哪个问题，随后的情节发展都相同。就问你想知道的事吧。

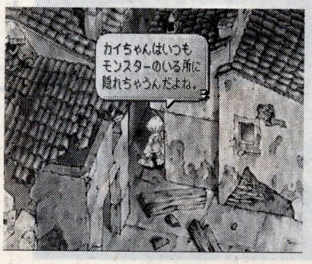
但在6，若不回答“うなずく”，就不能前进。若回答了“首をふる”，再次和她搭话即可。你不回答“うなずく”，她就总是问同一个问题。



在这里能收集到的情报，没有重要内容

9、寻找小孩

小孩藏在昏暗的路边。若街灯不亮，小孩也就不见了。但不和小孩说话，就无法前进。为了拿到宝物将灯熄灭时，可以去（L）再打开灯。另外，虽然也能从其他小孩那里听到关于海螺的情报，（G）处小孩的话却非听不可。



关上街灯，就找不到他了

夜幕下的街道



10、容易忽略的“穴”

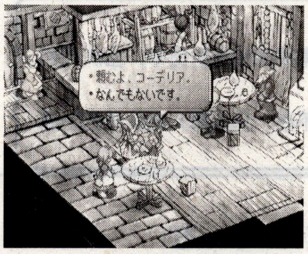
(H)处有个穴，但若不从建筑物入口更靠里的地方着手找这个穴，就无法和小孩搭话。知道的人，不算什么难事。不知道的人，还真会被难住。另外，和这栋建筑物内的人物说话，也能听到有关海螺的情报。但也是些无关紧要的话。



应从这个方向着手查找穴。从相反方向找不到

不让考达利亚出场

本情节可操纵的角色，要从3个人中选出。但若选择考达利亚，就会在情节结尾，与阿列克塞的部下发生战斗，并必然被杀死。选其他两人之一，就会发生战斗，也死不了。所以，选考达利亚会使自己非常被动。



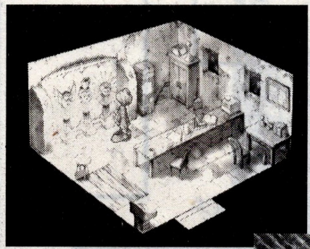
考达利亚在以后的情节中，将起重要作用。现在不能让他死

夜色笼罩的街道发生战斗

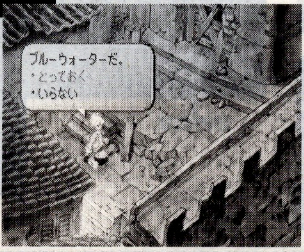
夜色中的街道上，要和一只魔物决战1～2回。地下水道附近，还要和另一只魔物交手。它们都不是强敌，不必担心。

一亮一灭的灯和宝物

(L)处有3盏灯，检查左右两盏，灯的颜色会变。其实，这是控制街灯的开关，两盏灯都呈红色时，街灯就不亮了。地图中埋藏的宝物，只有关了灯才能找到。黑暗中，宝物落下的地方会发光，一眼就能看见。相反，如前所述，只有将两个开关变绿，开亮街灯，才能找到小孩。



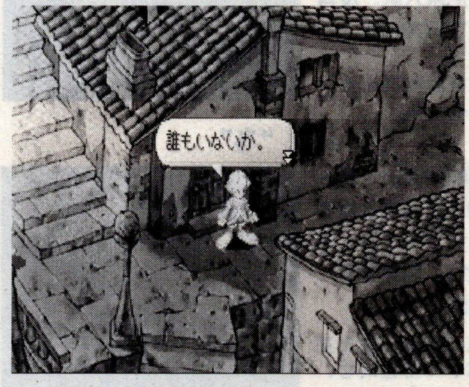
不用理睬中央的灯。左右两端的灯，控制街灯



丢下的各种道具，很不显眼。不仔细找就会漏掉

动物起什么作用?

来到(M)点的民宅查看，见到有只猫在屋顶上走过。另外，流程图第10项，查看完穴从屋里出来时，会跳出一只狗。这些动物去向表明那个方向有重要的东西。猫指向(L)有开关。狗指向(I)的水道管。除此之外，别无他意，不必过分关心。



只要检查这栋建筑，猫就钻出来跑了。不理睬它，不会出任何问题。

交换道具的男人

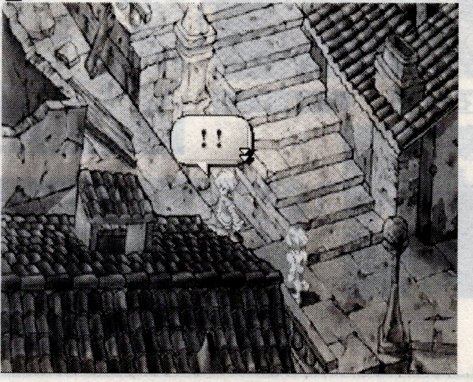
去(N)处的男人那里，用“矿石三件套（矿石三种セット）”或“蘑菇之泪（キノコのなみだ）”，能和他交换到“猫眼石（キャッツアイ）”。“蘑菇之泪”从泽底洞窟能得到，“矿石三件套”从矿山能得到。作为道具，“猫眼石”的性能更高，换到手更有利。



矿石三件套现阶段还没拿到。再次来到这里时再换吧

难找的下载点

一看地图就会明白，这条街上有下载点。但下载点的设置在墙壁上（查看墙壁，就能找到），极易被忽略。想找到下载点的玩家，一定要仔细查找，可以参考图。



这儿就是下载点。没有标记，不太好找

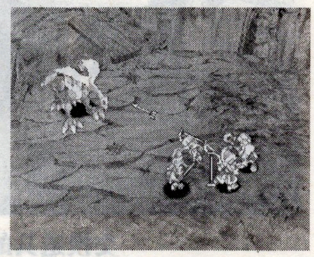
决战！阿列克塞［1239］



只要到达阿列克塞所在的（A）点，就会爆发BOSS战。战胜它，就过关了。BOSS战开始前，一定要让尼奈入队。没有她就赢不了BOSS战。

为了战胜阿列克塞，必须让尼奈入队

注意“鸟”



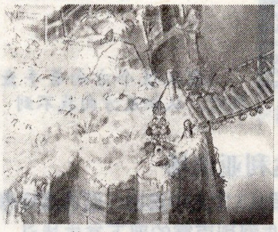
地图的地面上，有只鸟形魔物。这是最强级别的敌人（グリフォン）谁也打不过它。别惊动它，轻轻走过去。

它比别的BOSS强大得多。若不小心角撞到它，就设法赶快逃命吧！

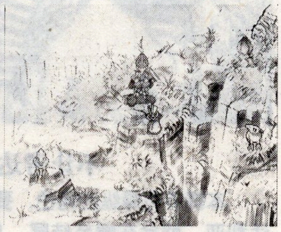
拿到原来取不到的宝物

首先是（B）、（C）的口袋。两点附近都有爆破钮，按下按钮发生爆炸，冲击波将口袋吹落到（D）、（E）。去那两点就能拿到口袋了。不过，按①处的钮，只落下B袋。而按②处的钮，两个袋都落下。这下你该明白怎样得到两件宝物了吧。另外，爆炸点的桥会被摧毁，不能通行。

再有，（F）、（G）的宝物，当鸟型魔物从附近走过时，就会由岩石上落下。魔物紧跟维尔，可让维尔引诱它经过宝物附近。



只能引爆一处。炸哪里由你选择



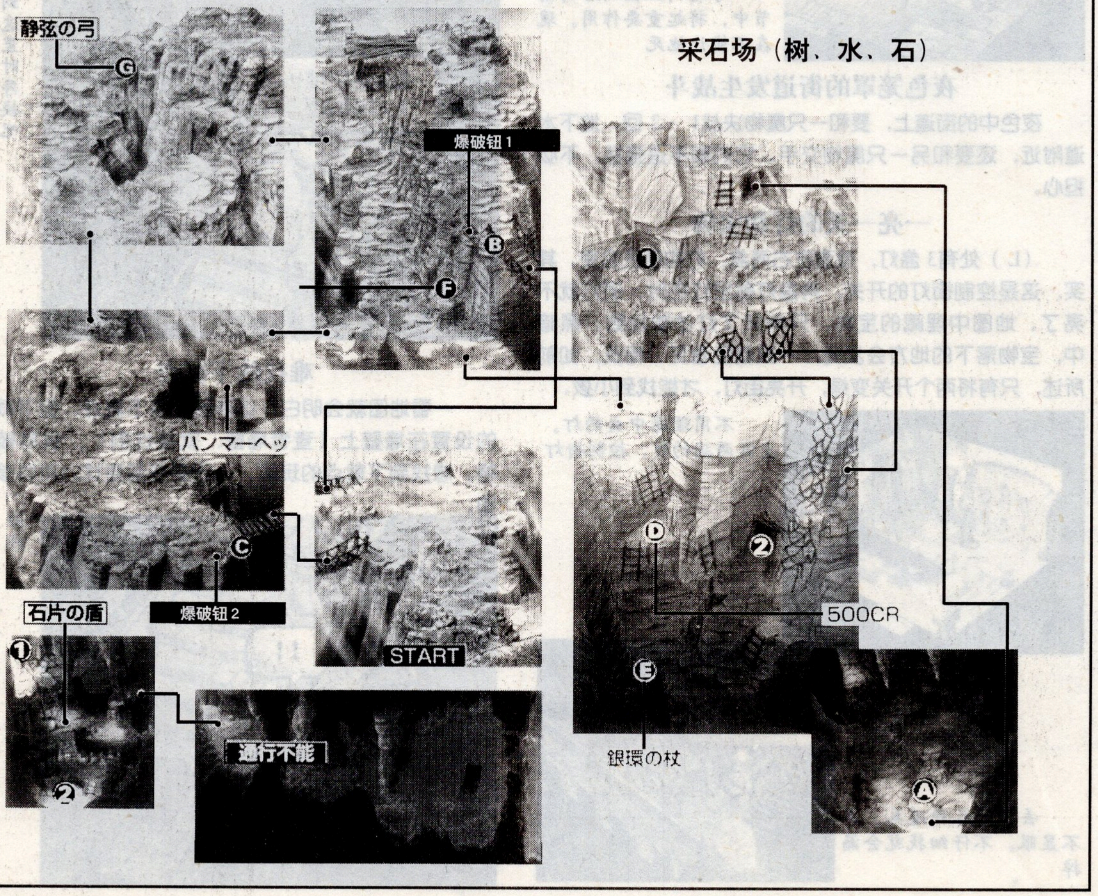
鸟型魔物从宝物上走过时，宝物就会落下

vs BOSS 阿列克塞

BOSS战开始后，先出现2只魔物。它们太凶猛了，队员们毫无招架之力。如果尼奈也在队伍中，当队员们遭到失败时，会发生情节。尼奈以牺牲自己，击倒魔物，并使队员们得到恢复。

紧接着又出现两种魔物，它们并不太凶，容易击倒。但因连续作战，尼奈也已不在，只能靠3 名队员的力量了。

采石场（树、水、石）



矿山［1244］

本情节一开始，队员们就已经到了矿山。他们先走出矿山，来到威萨地亚（ヴェスティア）的酒馆。这时，传来消息说魔物又出现了。他们便将酒馆里的伙伴召集起来，一同返回了矿山。堵塞了魔物的发源地之后，走出矿山，就过关了。不必特意帮助矿山内的人。



和他们说话，可以帮助他们。但自己不会有收获。

三种矿石

魔物出现之后，从矿山可以拿到3种矿石。可以把它们当成属性不同的道具使用。但每种只能取一块。

堵上魔物的发源地

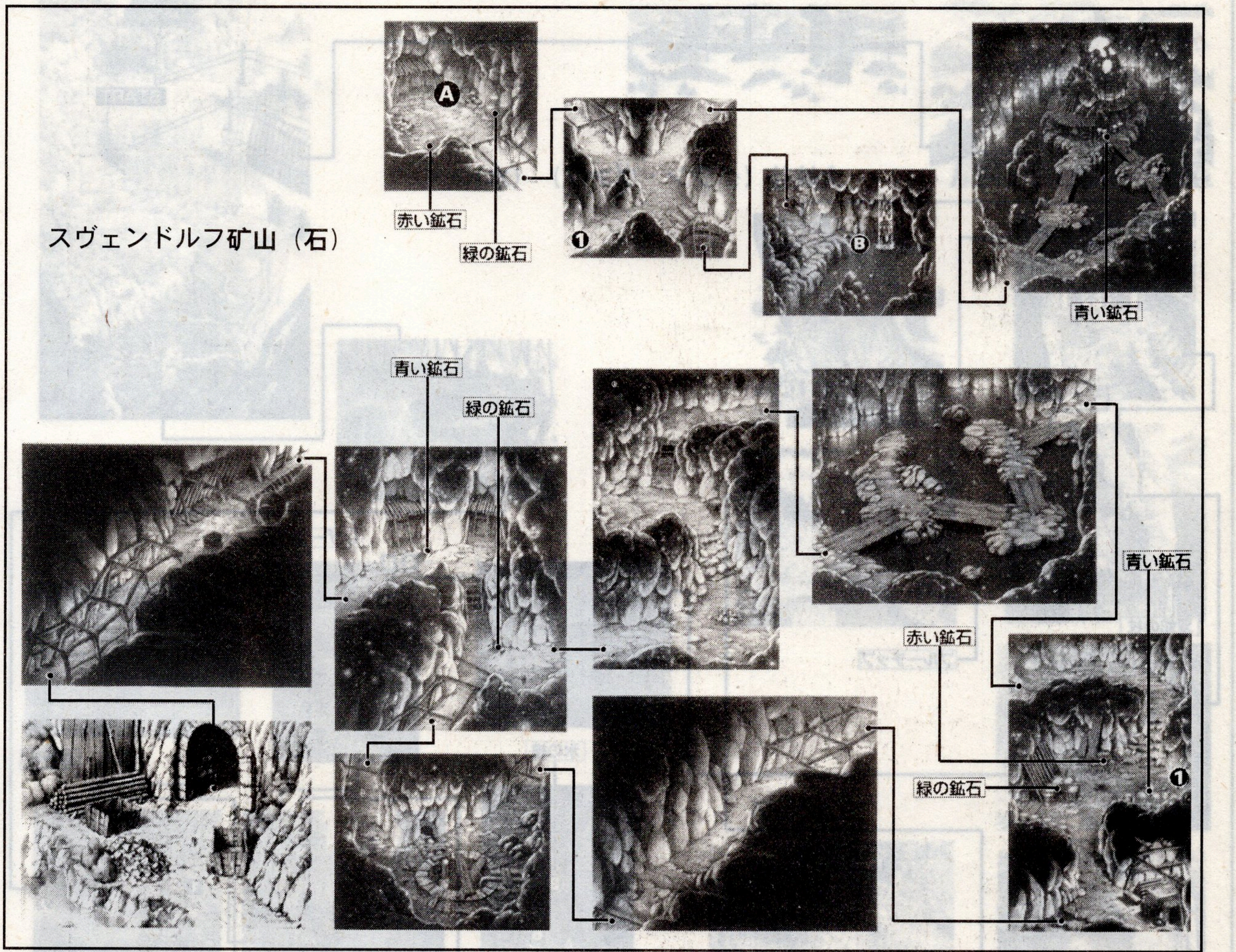
（A）是魔物的发源地。来到这里，触摸蹲着不动的魔物，就会与4只魔物发生战斗。击倒一只魔物后，让面前没有魔物的角色跑去堵发源地。到（A）时，这名角色又与魔物发生决斗。若能获胜，就可堵上发源地了。



请注意，若全部消灭这里的魔物，它们还会复活

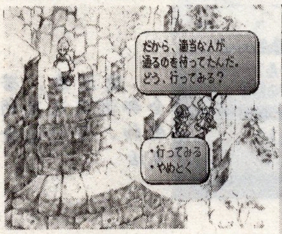
瀑布穴的宝箱

B的瀑布穴中，漂着一个宝箱，许多人都想拿到它。很可惜，现阶段还拿不到。今后还有来这里的机会，那时再拿吧。

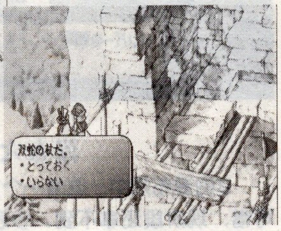


穿越大峡谷［1246］

出发地是威萨地亚的酒馆。在这里先和泰拉结成伙伴。若考达利亚还活着，也让他入队。然后走向街外。大峡谷里，守卫强行征收高额通行费，所以不能由桥上通过。剩下的路只有一条，即穿过桥下的森林。穿过去到达拉吾浦地垒。就算过关了。进入森林前，和（A　）的拉蓓（ラベール）交谈，她也会成为伙伴。刚要走进森林，纳尔塞斯也赶到了。



下一情节，必须和拉蓓结成伙伴。早晚都一样，现在就结成伙伴吧



穿过森林，前面的桥上放着几件宝物。别忘记拿到手

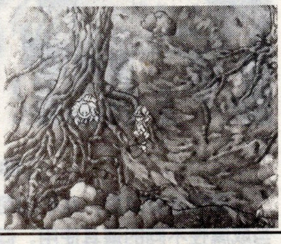
新队员　拉蓓［作用：狙击］

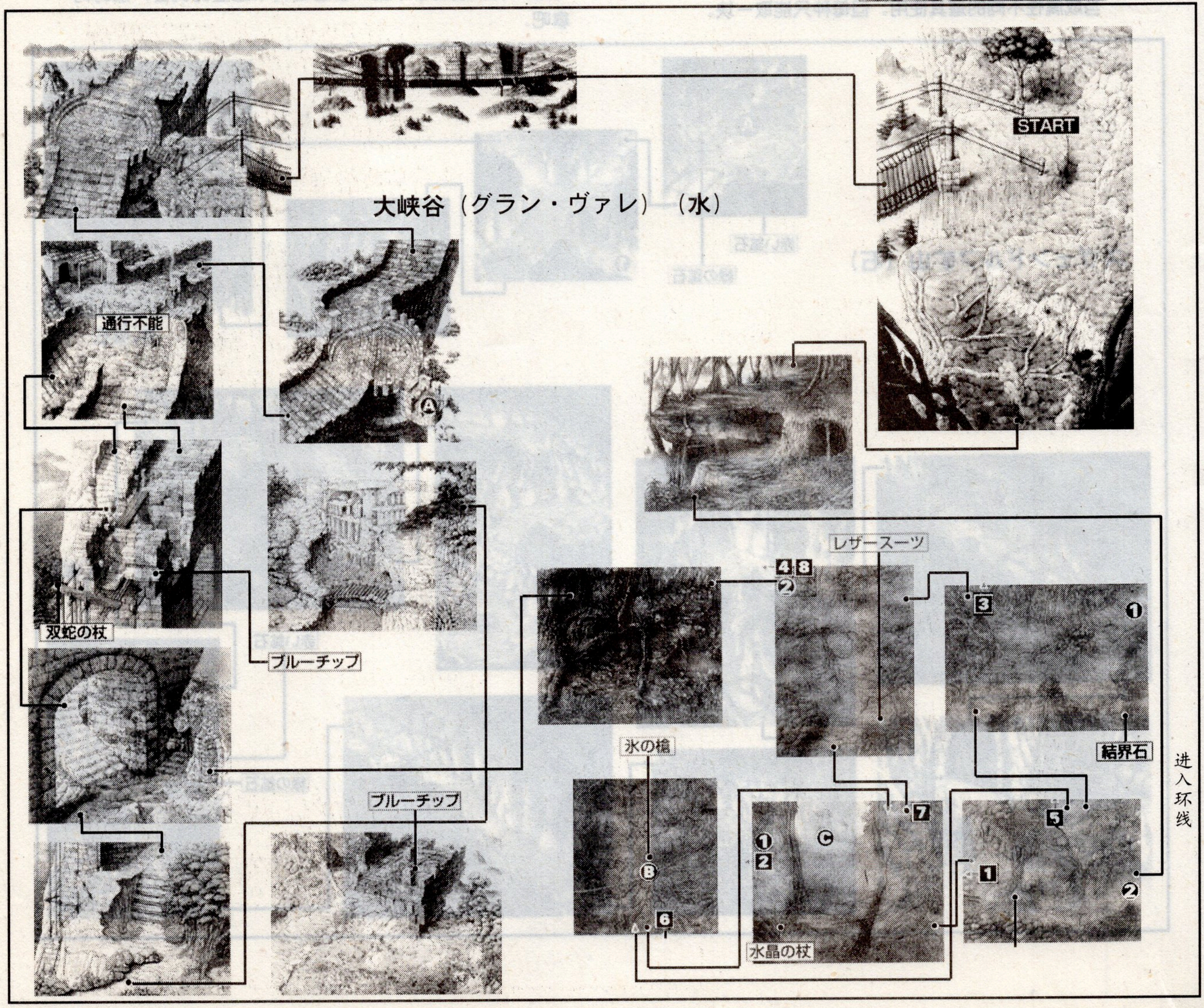
是一名优秀队员，WP、JP的恢复值都很高。可让她以弓和术为主作战。缺点是HP低，参加决斗稍令人不放心。入队时间短（大人物·维尔情节止），是个遗憾。



雾中的宝物

森林中，不走近宝物，就看不到它。所以要注意别漏下宝物。森林里的宝物，形状极象魔物（形似骸骨），触摸它们不会发生战斗，请放心。





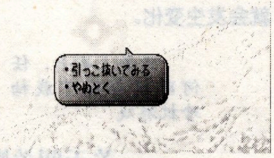
vs BOSS　沃尔卡（ヴォルカノイド）

只出现一只，攻击力强。要不惜ＬＰ，战斗中不断恢复。若能施展强力连携，就尽量多用。

穿越雾区的方法

森林中的雾区，由四幅地图连结成一条环线（如前4幅图所示）。若达不到条件，将永远在环线中转圈。条件是，首先要全部通过四幅地图。其次到(C)听到有人说“雾更浓了”（走到（Ｃ）附近，自然就能听到）。这时，再去(B)的地图，去查看冰枪。刚要拔起冰枪，BOSS沃尔卡冲了上来。击到它，拔出冰枪，再次通过(C)，听到有人说，“雾淡了”，就能从环线状森林走出来了。地图上，已标明了穿越森林的最短路线，即1～8号箭头表明的方向。沿此路线前进，肯定能走过去。当然，途中别忘记到(C)听前面提到的那句话。

若途中击倒ＢＯＳＳ后，仍无法拔出冰枪，就只能返回去，重新陷入环线。这时必须按原方法，由通过四幅地图再开始。



正是这支冰枪产生了雾。拔出来后，它就成了可使用无数次的超强力武器

大人物・维尔［1247］～前半部

出发地是拉吾浦地垒。若此时仍未和拉蓓结成伙伴，就到（Ａ）和她结成伙伴。队中少了她，将无法进入威斯雪原。另外，到(B)和巴特里克（パトリック）搭话，他也能成为伙伴。

到了威斯雪原，先去武器屋。威力亚姆（ウィリアム）正在(C)点等着。和他说两次话，就能成为伙伴。

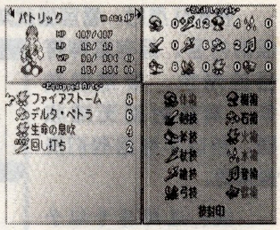


必须结交巴特里克。前一情节结束时，纳尔塞斯已自动离队了



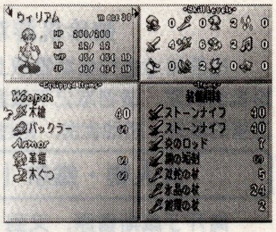
到武器屋，不听一听有关暖炉的事，威力亚姆就不会出现。不结交他，就无法前进

新队员　巴特里克［作用：铁壁］



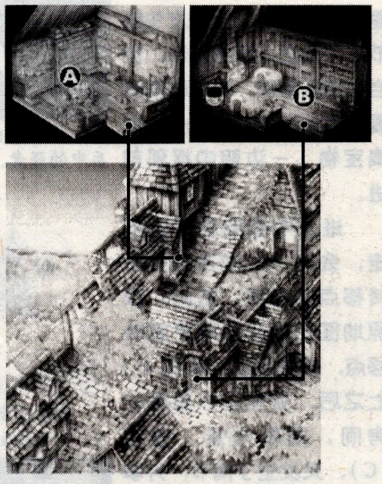
本人的总体实力无异常之处，但他会“ファイアストーム”，这是一种威力极强的术。应该让其他队员也装备上这种术。他留在队里的时间较长，可让他多上前线，经受锻炼。

新队员　威力亚姆［作用：攻击重视］

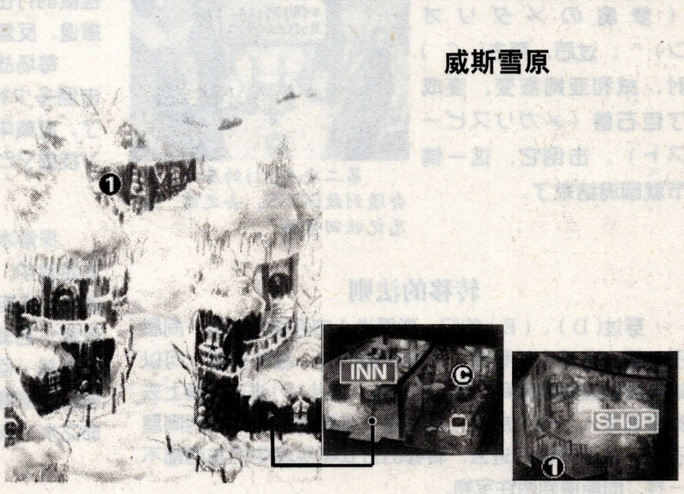


拉蓓的哥哥。正象他自己说得那样，“成绩不好”，是个不可重视的角色。情节结尾处，他岂止离队，甚至成了敌人。所以，完全没必要培养他成长。

拉吾浦地垒

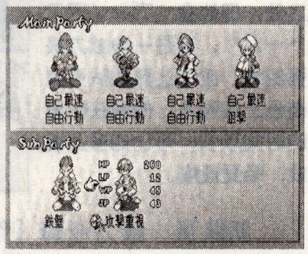


威斯雪原



威利亚姆身上的标志是什么意思?

更换队员时，看画面就知道威利亚姆身上标着一种奇怪的符号。标有这种符号的角色，所带的装备，离队时都无法收回。所以不能给他们贵重武器。



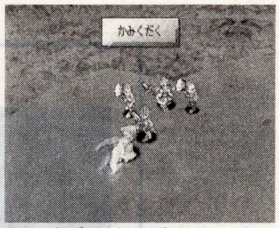
噢? 这种符号似乎在暗示“他不是真正的伙伴”

袖珍机游戏的下载点

拉吾浦地垒和威斯特雪原上，各有一处下载点。持有袖珍机的玩家，请勿忘记下载游戏。此外，这一带的商店里出售的道具，质地优良，路过时别忘了进去看看。

大人物·维尔［1247］～后半部

离开了威斯雪原，又到了更加寒冷的冰原。到这里来，最初的目标是（A）的帐篷。检查帐篷，就会发生情节，并能进入巨岩内部。巨岩内的外围部，没有暗藏装置，敌人也较弱，可一边收集宝物，一边朝中枢部前进。



冰原上出现的魔物，是小兵中的强者。交战时不可松懈

进入中枢部后再朝前走，会进入一间存在许多转移点的房间。这时，按照地图上标明的顺序踩转移点，即可通过。坐到（B）上之后，就能进入里面的房间。再朝里走，查看（C），又发生了情节，并拿到了羽制品“梦魔的奖章（梦魔のメダリオン）”。过后，再去（C）时，威利亚姆叛变，变成了巨石兽（メガリスビースト）。击倒它，这一情节就圆满结束了。



查看这座帐篷，就会发生情节，打开通往巨岩内部的道路

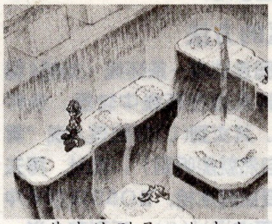


第二次去(C)的房间，就会遇到敌BOSS。去之前，别忘记收回宝物

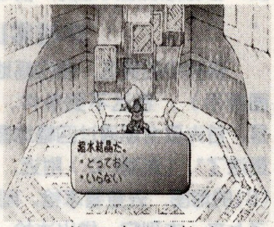
转移的法则

穿过（D）、（E）的门，能够进入由浮岛构成的一间屋子。屋内有多个转移点。从屋子的中央，经过转移，可以进入放有宝物的房间。从(D)进去，或从(E)进去，看上去似乎都进入了同一房间，其实是“装饰完全相同的两间屋子”。从不同的门进去，转移的方式和宝箱中的东西都不一样，即能得到两件宝物。

到达屋中央的转移顺序，标在了图上。一侧是由(D)进来时的顺序，另一侧是由(E)进来时的顺序。除此之外，以其他方式到达屋子中央部，都不能再转移到宝箱的房间去。



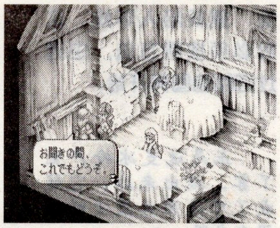
基本法则是，与中央的物体保持相同的旋转方向前进



不按正确规则转移，就不能进入放有宝箱的房间

情节结束后，也能上街

情节结束后，也能去拉吾浦地垒和威斯雪原。和佛哥蓝不同，情节结束后，这里的情景和情节中来访时的情景没什么两样。不管怎样，都应来一次看看。不过，如果多次到拉吾浦地垒来，情况就会发生变化。



只要上街去，任何时候都能下载袖珍机游戏

关于闯关顺序的考虑

实际上，如果尤斯坦布情节一直进行到“ファイアブランド的悲剧”，即使不进入这段维尔情节，也能选择“灵魂教的传闻”。但若不进入维尔情节就向前进行，有些事情就很难理解。还是按照本文所列的流程进行，更好一些。



若不进入“大人物·维尔”情节，有些会话就很难理解

vs BOSS　巨石兽

先说结论，现阶段不可能击倒巨石兽。给这家伙一定程度的打击，就会出现提示“退却”。应选择这项，立即撤退。反复撤退3次，会发生情节，这时才能真正逃离。

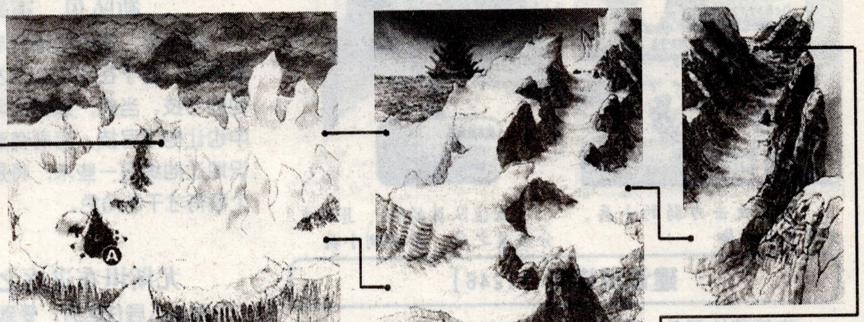
每场战斗，巨石兽都带不同的小兵出阵。这些小兵，击倒多少补充多少，以往的“先清除小兵”的战术不灵了。应集中攻击巨石兽，尽快撤退出战斗。当然，用スタン技或マヒ技挡住小兵，也很奏效。

恢复WP、JP的简单方法

探索冰之巨石这样大规模的迷宫，WP、JP顿感不足。本游戏中，几乎没有恢复道具。但实际上，即便不用恢复道具，也能用很简单的方法，恢复WP和JP。即战斗中，仅保留一名弱小的敌小兵，然后只防御不进攻。这样一来，利用每一回合的自然恢复作用，不冒任何风险，就能使各项功能都得到恢复。如果这一过程中HP减小了，可用“生命之水”恢复。多少要消费一些JP，但得到的会更多。

冰原（冰）



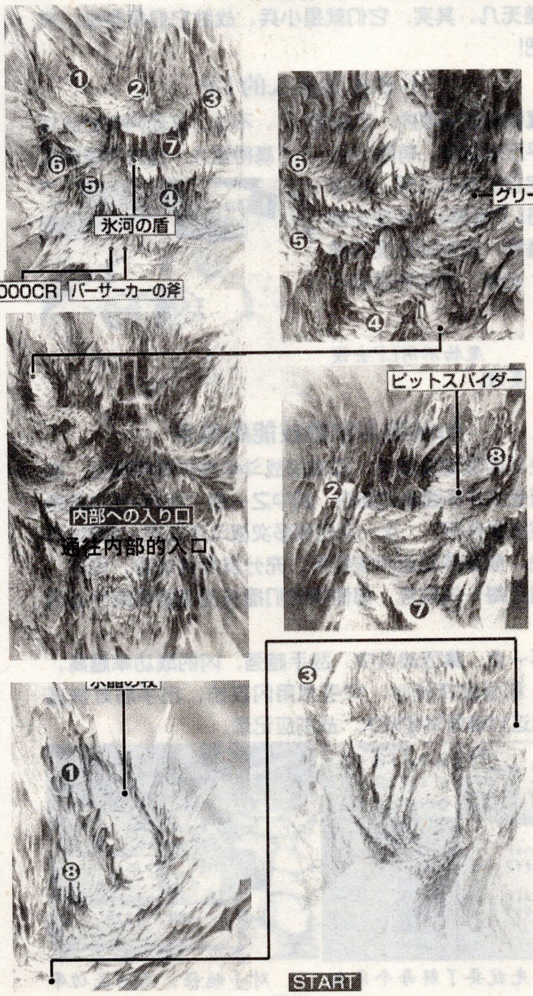


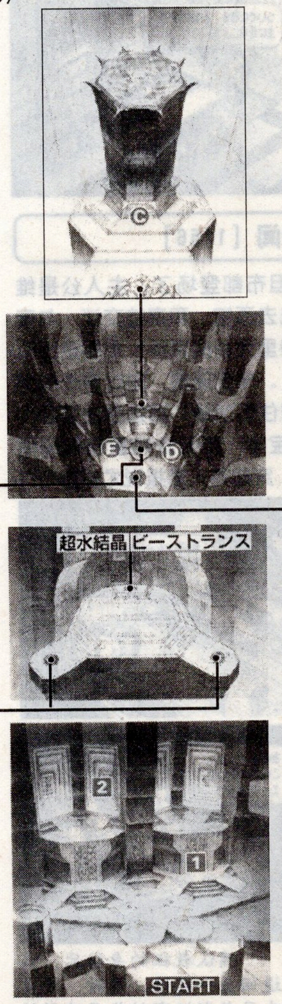


地形属性的变化

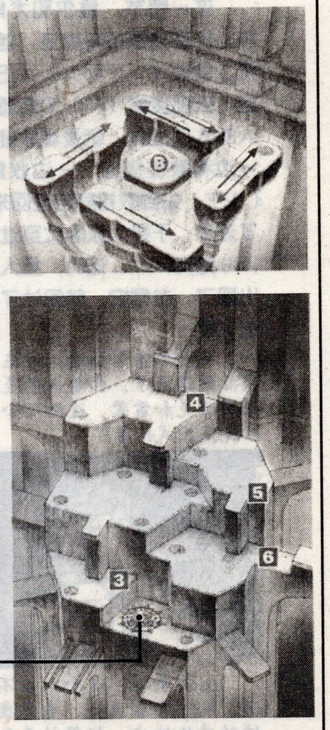
本地图中的地形属性是水，但实际上，这种属性仅适用于冰原～冰之巨石的外围部。巨石的中枢部不存在雪和冰，地形的水属性也就消失了。或许是因为中枢部不存在灵魂，使得这里的地形没有属性。

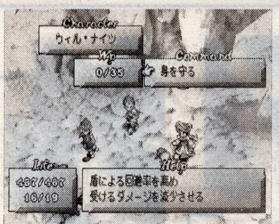
冰之巨石（冰のメガリス）（水）





由D进入时的转移方向(逆时针)为黑箭头，由E进入时的转移方向(顺时针)为灰箭头





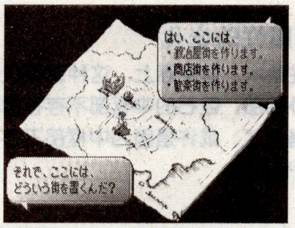
留下攻击力弱的小兵，全员采取防御



每位队员的WP、JP都充分恢复之后，再击倒小兵

建设汉诺瓦［1246］

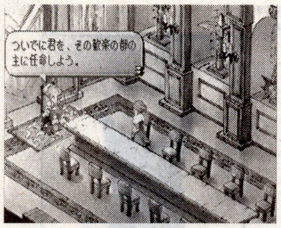
本情节的任务，是建造尤斯坦布的新大本营——汉诺瓦。不管建造成何种样式，对故事的进展都无影响，可按自己的喜好，随意建设。其结果就要揭晓了。



各种建筑的样式，今后将对其他要素产生影响

建成一条娱乐街……

不管建造成何种样式，情节都不会发生太大变化。但如果“全部建成一条娱乐街”，往后的对话就和平常完全不同了。不过，下载点会增加一处。



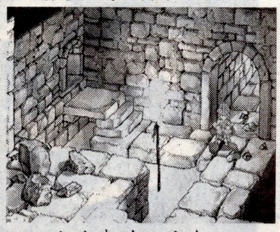
尤斯坦布和工程负责人进行了一次有趣的对话

灵魂教的传闻［1256］

这一情节，维尔和尤斯坦布都登场了。主人公是维尔，出发地是威斯尼地亚。首先去酒馆，和泰拉交谈，与泰拉、雷蒙（レイモン）、巴特里克结成伙伴。然后走出街区，去邯废墟（ハンの废墟）。来到废墟，由以前未能进入的入口进去，朝灵魂教徒居住区前进。到达居住区后，一边和教徒搭话，一边收集宝物，同时走向教祖的房间（A）。见到教祖后再退回来，突然有人通报说尤斯坦布打了进来。于是大家急忙穿过（B）跑向（C）。这时，鱼人出现了。击倒它，就闯过了这一关。



从这个情节往后，考达利亚便退场了。代替他的是巴特里克和雷蒙。这两人今后就是正式队员了



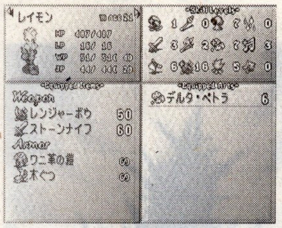
上次来时，这个入口不通。从这儿往里走，看见废墟的其他地方，仍保持着和上次完全相同的状态



确认教祖的身份后，略退回去一段路。这时，便发生了尤斯坦布讨伐灵魂教的情节

新队员　雷蒙［作用：防御］

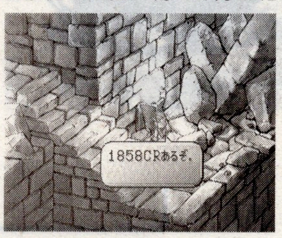
刚一来，他的弓技就非常精湛。适于在决斗中开发他的弓技。当然，集团战斗中也让他用弓技。若再有意识地让他练习一些术，将是个很有才干的角色。



尤斯坦布进攻之后，能拿到宝物了。

刚进入居住区时，受到灵魂教徒的阻挡，有一部分宝箱无法拿到手。遭到尤斯坦布袭击后，教徒们四散奔逃，也就没人保护这些宝箱了。打开宝箱一看，都是钱。

尤斯坦布进攻之前，（B）门也同样不能通行。



（C）的情节发生之前，要把所有宝物都拿到手

vs BOSS　鱼人

冲过来3只鱼人！虽然称它们是BOSS，战斗力却与小兵相差无几。其实，它们就是小兵。战胜它们很容易。快行动吧！

不必注意敌人的LP

魔物的数据项内，记载着LP。不过，这项内容对战斗力几乎没有影响。有的小兵，LP高得惊人，但并不能因此就断定它的战斗力强。按常理，将LP降至0，就能击倒这只魔物。但目前还没有降低LP的技，故这种想法不现实。

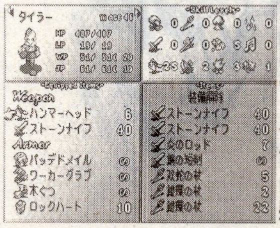


魔物不用LP去恢复HP。

如何提高掌握技能的效率

决斗中发动技或术，及集团战斗中用闪施展技时，成功与否受到许多因素的制约，其中之一是“标有+号的角色使用该技最有利”。这一点已被多次战斗所证实。标有+号的角色，能熟练地运用该技能，充分发挥其优势。因此，应尽量让每一位角色，都使用他们擅长的武器和属性去战斗。

再一点，集团战斗中，敌手越强，闪的成功率越高。所以，和强敌作战时，可考虑用闪攻击，出手后赶快逃开。但这样做危险性较大，战前应记录。

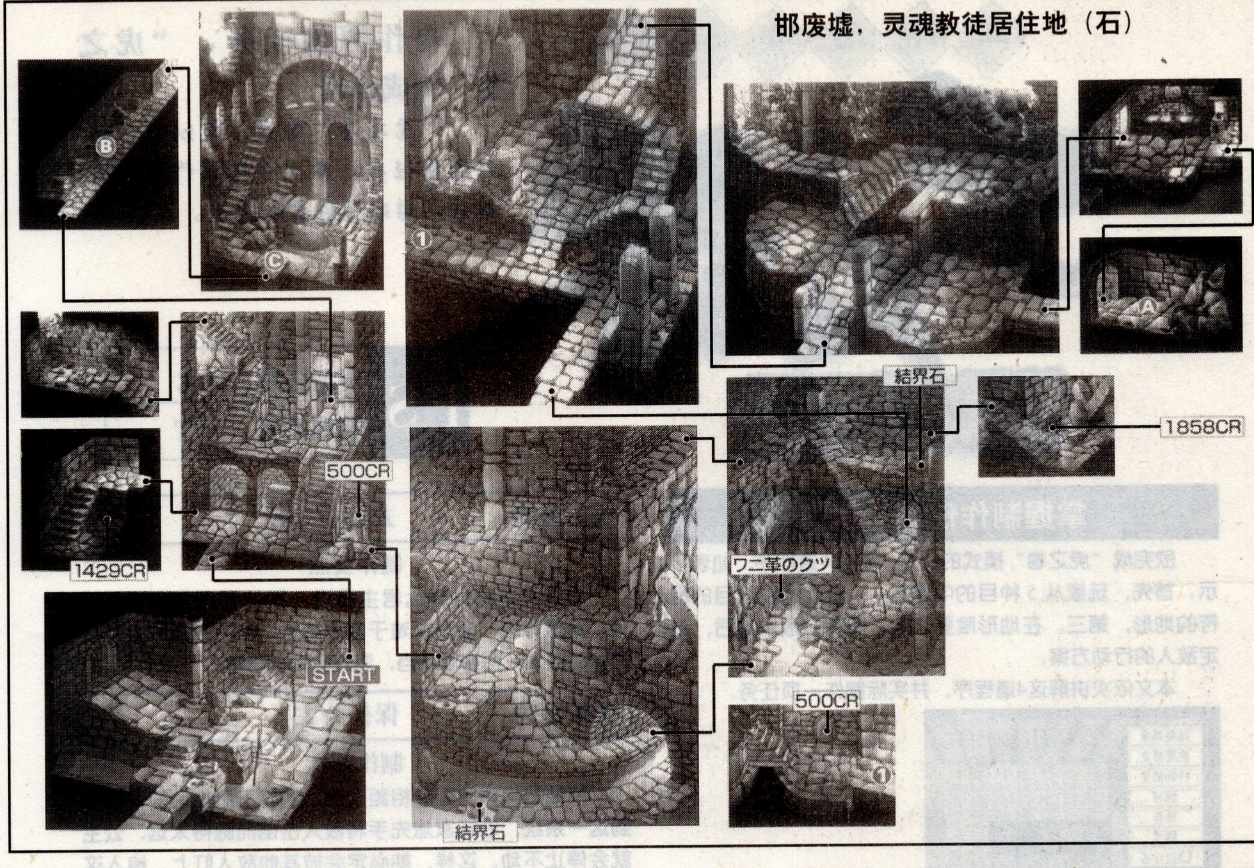


事先就要了解每个角色的专长



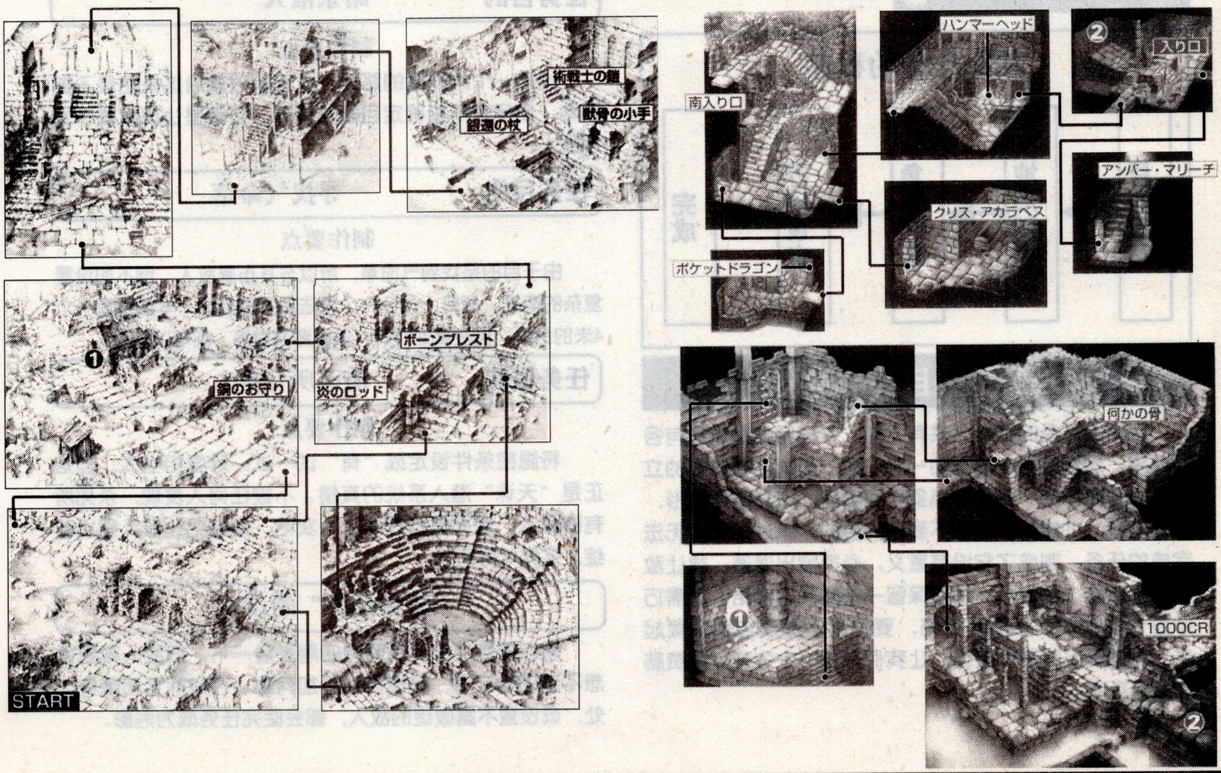
对手越强，闪的成功率越高

邯废墟，灵魂教徒居住地（石）



邯废墟（前次探索过的区域）

“维尔的旅行”中，已经探索过这一区域，现在的状态完全未变。所以，若没有遗漏的宝物，就不必再去探索。此外，从南侧进去，容易走到居住区入口。





自作原创任务，“虎之卷”制成指南

“虎之卷”模式，可以自己制作原创任务。本文介绍制作任务的秘诀及游戏开发者的提示。

PS	
	出品公司：SCE
	游戏类型：ACT

掌握制作任务的程序

欲完成“虎之卷”模式的任务，要经4道程序，如表所示。首先，玩家从5种目的中选其一，其次作成与目的相符的地形，第三，在地形险要之处，配置守敌，最后，设定敌人的行动方案。

本文依次讲解这4道程序，并实际制作一项任务。



经过4道程序，就能作成世界上唯一的、要你去完成的任务

制作任务的程序

目的设定 → 地形制作 → 角色配置 → 行动设定 → 完成

理解任务目的的意义

目的是任务的核心，共有5种。5种目的虽然各有各的效果，制作任务时却必须一心一意，必须站在敌方的立场上，制作任务。头脑中必须周密思考，怎样制作地形，配置守敌，才能使玩家达不到他的目的。不过，绝对无法完成的任务，制成了它没有意义。必须留出通道，或让敌方露出破绽。总之，一定要保留一条闯关的道路。最需巧妙设计的就是这条闯关之路，要把它不露痕迹地隐藏起来。参考以下的制作要点，让我们来作一个令玩家颇费脑筋的任务吧。

任务目的　去城主身旁

制作要点

与其考虑怎样到达君主身边，不如考虑怎样制作地形，配置守敌，使玩家难于救出城主。被软禁的城主和看守他的敌人，若构思得当，游戏会相当有趣。

任务目的　保护公主

制作要点

菊姬和玩家的距离相距过远，她就不愿走动了。考虑到这一系统，若玩家想先手将敌人击倒而跑得太远，公主就会停止不动。这样，她必定会被其他敌人盯上。编入这样的程序试试看。

任务目的　暗杀敌人

制作要点

设定一个大范围的路线，让暗杀对象沿这条路线不断移动，使玩家不能确定目标的位置。要点是让玩家难于发现敌人。

任务目的　寻找气命草

制作要点

由于目的是找到气命草，所以与其布署敌人，倒不如设置复杂的道路。例如，设计一个无法攀登的绝壁，半腰设置一个4米的台阶，再在高处开辟一条隐藏通道等，都可以考虑。

任务目的　消灭所有敌人

制作要点

将隐密条件设定成“有”试一试。难度相当大，但这正是“天诛”潜入系统的真髓。不被任何人发现，杀死所有的敌人，想必你也想体验一次吧。别忘记让敌人露出破绽，这样才好下手。

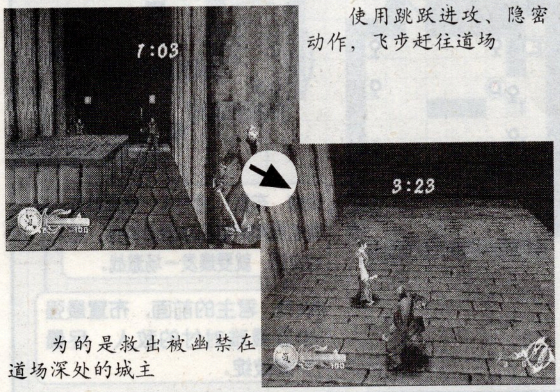
“隐密条件”的设定

制作要点让敌人瞬间向四周张望一下，把敌人藏到意想不到的地方等，会使游戏更加有趣。若撤除全部藏身之处，或设置不露破绽的敌人，都会使完任务成为泡影。

亲手制作，体验秘诀

现在，让我们来一边制作任务，一边记住使游戏更加精采的秘诀。本次任务的初期设定如表所示。各项基本要素都已经包括在内。且隐秘条件即使设定成“有”，也有可能闯关。

本次任务的初期设定	
氛围气	道场
目的	去城主身旁
隐密条件	无



使用跳跃进攻、隐密动作，飞步赶往道场

为的是救出被幽禁在道场深处的城主

第一　地形制作　～辟出的道路曲折蜿蜒～

决定任务目的之后，接下来就该制作地形了。配合任务的各种氛围，备有各式模块。制作地形就是将这些模块摆到32×32的方格阵中去。配置完毕，选择“试行”，自己亲自在已完成的地形中移动一番，检查是否存在无法通过或不合理的地方。

秘诀1　粗略确定行进路线

着手放置模块之前，可先用纸画一张简单的设计图。第一步先确定主要行进路线，由主路再开辟些叉路，最后用墙壁围在道路两旁。同时还可在图上注明敌人的位置及藏身之地等场所。

秘诀2　利用模块的各种特点

由模块的作用及组合方式，可以产生丰富多彩的效果。参考下例或某件任务，熟悉模块的性质，发现不易发觉的使用方法，制作变化多端的地形。

模块的特点

段差

排列高度相同的段差，能制成有高低差的地形。此外，还多用于制作藏身之壁或敌人的了望台。

壁

隔开空间，绝对无法逾越，是制作迷宫的重要部件。可以挂上钩绳。

斜坡（坂）

与高度相同的段差相组合，可使无法越过段差的角色登上段差。与行动设定共同使用，方能显示真正价值。

穴

既可用单穴诱对手落入，也可布置双穴，迫使对手必须跳跃。

陷井（罠）

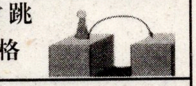
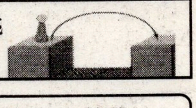
穴与伪装、段差／发射与地面／动作的组合，可以制成使对手长时间无法站稳的、不安定的场地。

障碍物（オブジェ）

可改变照明范围，及敌方和已方的视野。还可用作屏障成为藏身之处。

秘诀3　制作立体地形

段差只有4种，但仍能制作立体地形。地形有起伏，将会使侦察和战斗更加富有变化。另外，将段差拉开距离，用钩绳荡或跳跃过去，也很有趣。

跳跃所能越过的距离	
通常跳跃1格	
前大跳跃2格	

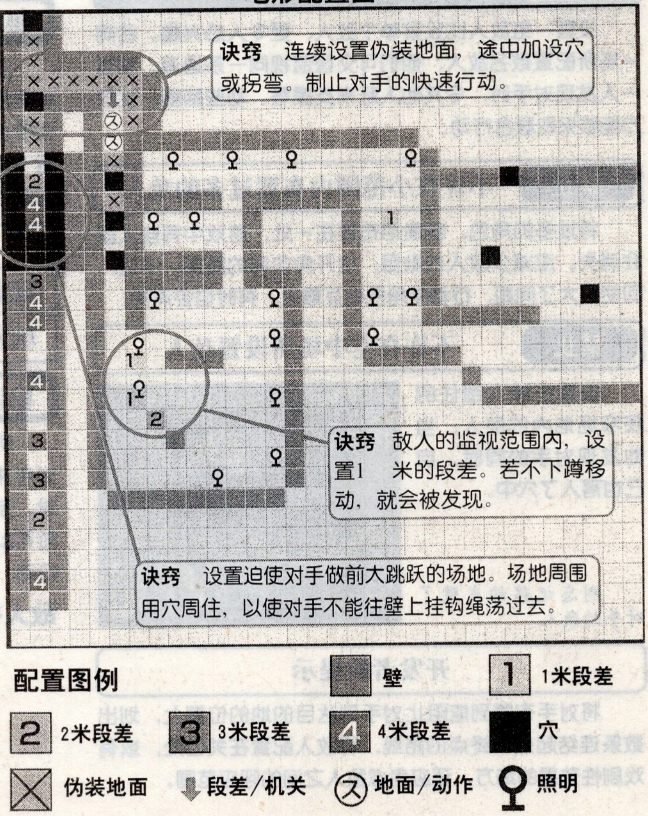
禁止　不许并排放置2格以上的穴

角色能够跳过的距离，如上表所示，最大限度是2格。超过2格，便无法逾越了。因此，不得并列设置2格以上的穴。

秘诀4　设置藏身之地

避开敌人的耳目，采取隐秘行动，是“天诛”的精辟之处。为此，必需藏身之地。在配置了敌人的场地，适当设置数个段差。潜入时，会使惊险场面层出不穷。

地形配置图



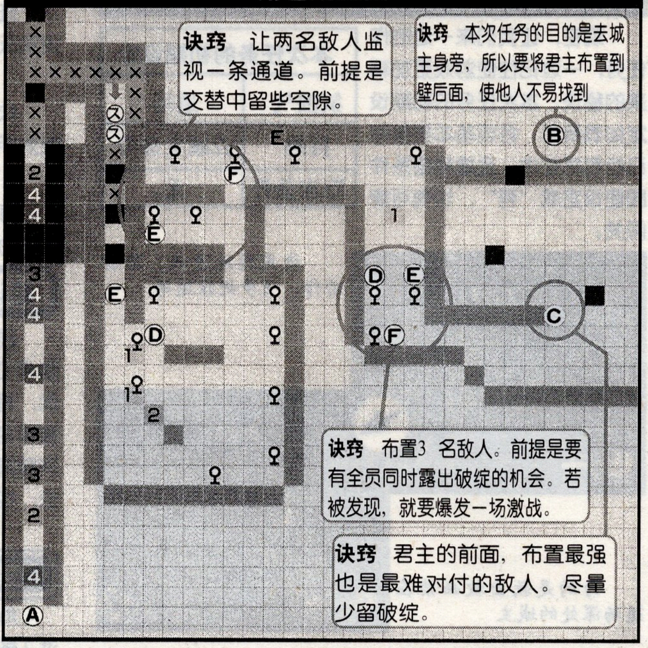
藏身模块	
伏地藏身	1米的段差或障碍物
贴壁藏身	2米以上的段差或障碍物

开发者的提示

利用斜坡，配置可移动于各高坡之间的敌人，特别是执行“保护公主”的任务中，和机关模块组合，会使游戏更有趣味。大跳跃的落地处，配置伪装地面，也是一种有效方法。

配置图例
A玩家
B城主
C明智田鹤
D家来/刀
E家来/枪
F家来/弓

角色配置图



第二　角色配置　～设置敌人，把守关口～

制作完地形，接下来该配置角色了。这时，头脑中要想到角色该怎样行动。作为敌人，应配合地形和行动目的，选择武器。

秘诀1　数名敌人共同行动

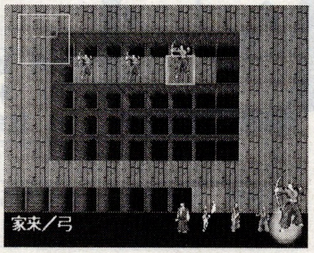
设置一组敌人比设置单个敌人，更令人感兴趣。若同一场所配置数名敌人，他们可交替监视同一条通道，或当一人发现对手时，令其他人赶来支援等。动些脑筋，让敌方能够采取联合行动。

禁止　不许在小范围内布置过多的敌人

将过多的角色，密集地布置在一处，游戏中有些人就会消失。应减少敌人的数目，拉开角色间的距离。不过，即使拉大了间距，行动中角色相互靠近，有时也会消失。

禁止　不许在空中场所设置敌人

设置在被穴围住的狭窄场地内的敌人，当他发现对手的同时，自己也落入了穴中。



别忘记移动发现了对手的敌人

开发者的提示

将对手布置到能阻止对手到达目的地的位置上，划出数条连结起点和终点的路线，将敌人配置在关口处，或有戏剧性效果的地方。还应考虑敌人之间的呼应范围。

第三　行动设定　～迫使对手采取高难动～

制作任务的最后一道程序，就是设定行动。即确定移动路线、监视方向等。只要设想是自己在那里守卫，设计的行动就会十分自然流畅。应注意的是，不要使角色聚集到一处，否则角色会从地图上消失。

秘诀1　监视对手经过的道路

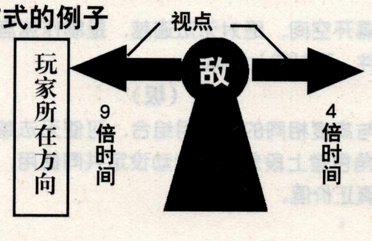
敌人的基本行动，就是监视玩家将要经过的场所。表中是敌人视界能够达到的范围。随明暗程度，可视距离还会变化，参考此表，巡视各移动线路。同时还必须给对手留下通过的机会。相信玩家一定会被这种惊险刺激的冒险活动所吸引。

敌人视界的范围	
玩家处于站立状态	8格
玩家处于蹲坐状态	6格

秘诀1　让敌人的行动露出破绽

例如，让只监视一条移动路线的敌人，不要死死盯住对手来的方向。稍露破绽，定会使游戏的戏剧性效果大增。制作破绽的方法可以让敌人扭头向四周张望，时间长短可以是一瞬间，也可将时间延长3倍、4倍。不规则的行动，使玩家更能真实的体验到隐秘行动的紧张感。

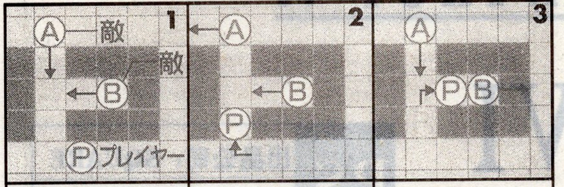
敌人行动方式的例子



秘诀3 协调数名敌人的行动

例如，让监视同一地点的数名敌人，同时露出破绽，或让敌人交替巡逻等，总之，玩家必须注意数名敌人的行动，这样就提高了游戏的难度。

敌人行动方式的例子



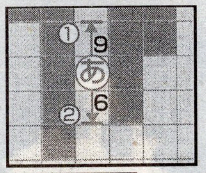
1	2	3
两名敌人正同时监视一条通道（AB的箭头表示视线）	令A瞬间向旁观察，给P进入隧道的机会。B的监视方向不变。	让B转过身去。P跑到B身后A的视线。数秒后，B再将视线转回到通道来。

开发者的提示

越接近目的地，行动路线越复杂。这种设定，可使难度逐渐提高。例如序盘的敌人只向前看，后半部的敌人偶尔会回头张望。这种行动的节奏的变化十分重要。但在采取必杀技之前，留出的时间忽长忽短这种复杂的设定，还是不做为好。

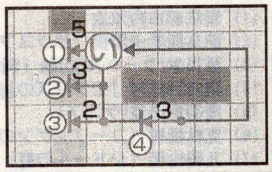
あ 家来/枪（伏击）

（あ）点的家来，守在直道的出口。伏击玩家。待他转身向后的时候，玩家方可冲过布满穴的地段，暗杀他。若被他看见，就会被他用枪刺中堕入穴中。因位于手里剑能击中的范围，玩家可放弃隐秘行动，用手里剑击倒他。



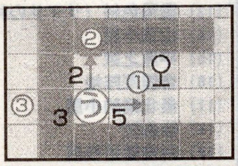
い 家来/刀（大范围巡逻）

家来固执地监视着直道的出口。玩家若蹲下藏住身体，走到出口就会被发现。让家来巡逻，背朝出口时，就放松了监视。再让他猛地回首，又会使急于过关的玩家大吃一惊。



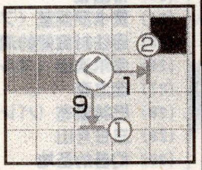
う 家来/枪（监视通道）

（う）点的敌人和（え）点的家来/弓配合，监视通道。且（う）点的敌人放松监视的时间较长，使玩家能够潜入（う）敌人所处的通道暗杀他。不过，若等待（う）敌转向别处的时间过长，玩家反而会被（え）敌发现。那时将面临两面受敌的局面。



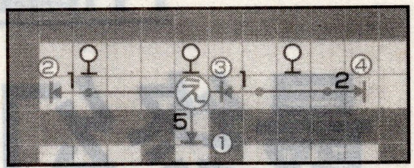
く 明智田鹤（伏击）

明智田鹤作为最后的BOSS，也是最难对付的敌人，布置到君主的近旁。她极力要与玩家交战，所以向旁侧张望的时间最短，只占1个时间单位。此外，战场上还掘有穴，提高了战斗的难度。



え 家来/弓（来回巡逻）

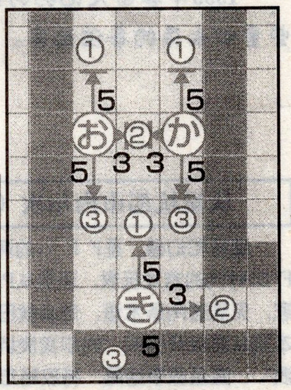
（え）敌来回走动，重点监视（う）敌所监视的通道。由于他在来回走动，使得有些玩家最初没注意到这里还有个敌人。当玩家为躲避（う）敌的视线，在通道内停留过久时，就会被（え）敌发现。（え）敌则会立刻通知（う）敌，共同阻击玩家。此外，走动中突然回首，也会使玩家受惊。



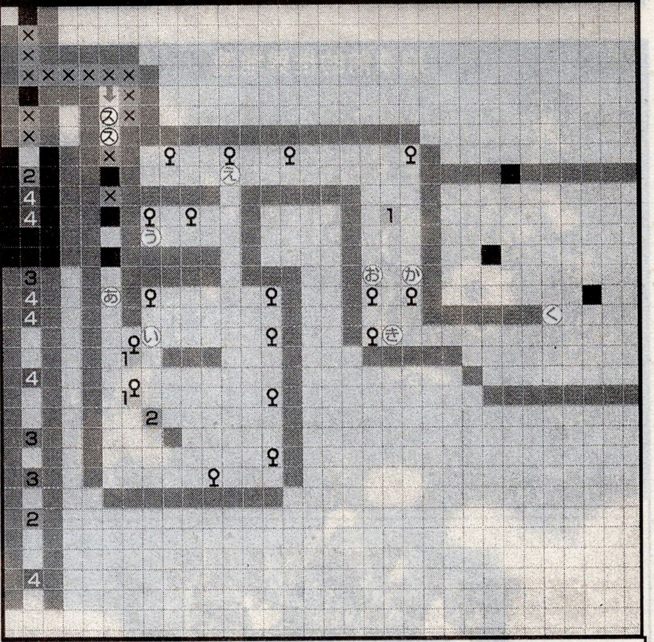
お か き 家来/刀·枪·弓（集团警卫）

3人监视同一条通道。但又让3人同时向别处张望，露出破绽，使玩家有机会一下子将他们都给暗杀掉。3人的行动方向如下表。若行动过于复杂，3人的动作时间易产生偏差。最好简单一些。

敌人的行动方式	
①	3人监视通道
②	（き）向旁侧张望
③	3人都向旁侧张望



角色行动图



行动图例			
├←	停止时的朝向	数字	停止所占的时间倍数
←	移动路线	画圈的数字	行动顺序

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

最终幻想VI

PS 出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG

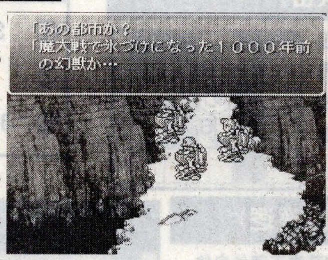
1999年春回大地的时候，被封存了漫长的5年之后，现在“FFVI”又被移植到PS上了，献给那些童心永存的各位玩家。精品魅力常在，故事千古流芳。

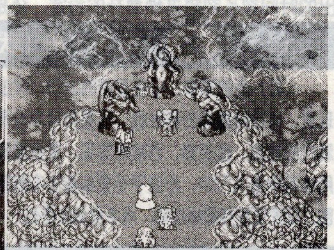
第一部

从炭坑都市内尔次（ナルシェ）出发

魔导和幻兽，是F F VI的两个关键术语。不管是F C 时代的游戏玩家，还是从P S 开始涉足F F 的玩家，见到这两条术语，想必就已经领会了VI的魅力。本文从游戏开头的“内尔次炭坑”，经中盘“世界崩溃”，直至故事结尾，将攻略方法和盘托出。

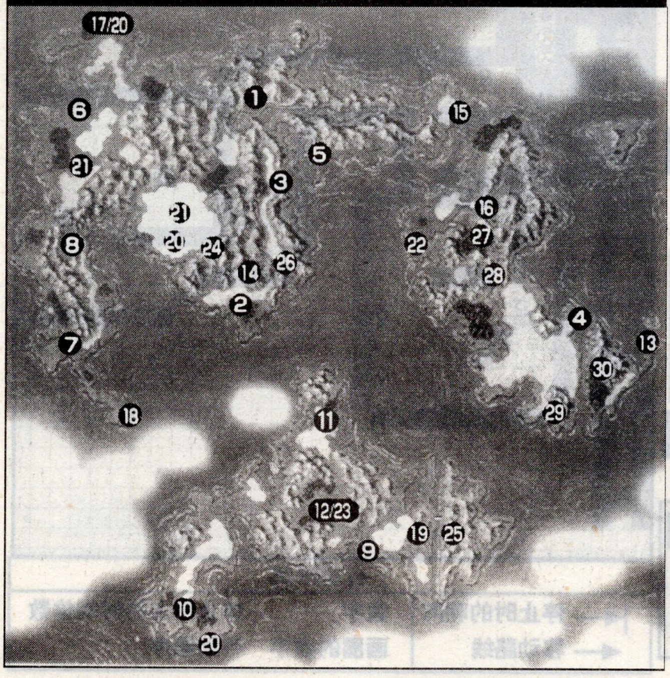
5 年前发表的本作品，现在拂去岁月覆盖在它身上的尘埃，改编成P S 版，重新奉献给喜爱F F 的人们。





那位少女是谁？魔大陆有何奇妙之处？是揭开谜底的时候了！

崩溃前的世界地图



(1) 炭坑都市内尔次
(2) 萨乌斯费卡罗街（サウスフィガロの町）
(3) 夏贝尔(サーベル)山脉〔利塔那(リターナー)本部〕
(4) 莫布利兹村（モブリズの村）
(5) 港街尼卡亚（ケニア）
(6) 克林根村（コーリンゲンの村）
(7) 几得伦街（ジドールの町）
(8) 索索（ゾゾ）
(9) 阿鲁布卢克街（アルブルグの町）
(10) 马兰达街(マランダの町)
(11) 次恩街（ツェンの町）
(12) 帝国首都贝库塔(ベクタ)(魔导工场、魔导研究所)
(13) 撒玛色村（サマサの村）
(14) 山顶小屋
(15) 平原之家
(16) 帝国军阵地
(17) 最北端的小屋
(18) 歌剧院
(19) 封魔壁监视所
(20) 陆行鸟屋
(21) 费卡罗城（フィガロ城）
(22) 得曼城（ドマ城）
(23) 帝国城
(24) 费卡罗洞窟（フィガロの洞窟）
(25) 通往封魔壁的洞窟
(26) 考尔次山（コルツ山）
(27) 迷之森
(28) 巴林瀑布（バレンの滝）
(29) 三日月山
(30) 幻兽的圣地

流程图

- 炭坑都市内尔次
- ↓
- POINT.1 炭坑内部1 BOSS尤迷尔
- ↓ 和洛古结成伙伴
- POINT.2 炭坑内部2 BOSS警卫官
- ↓
- 费卡罗城
- ↓ 和爱德华(エドガー)结成伙伴
- POINT.3 费卡罗周围的沙漠 BOSS魔导铠甲
- ↓
- 费卡罗洞窟
- ↓
- “山顶小屋”
- ↓
- “萨乌斯费卡罗街”
- ↓
- POINT.4 考尔茨山 BOSS巴尔克斯
- ↓ 和马修结成伙伴
- 夏贝尔山脉
- 利塔那本部
- ↓ 和巴拿(バナン)结成伙伴
- POINT.5 雷底川 BOSS奥尔特勒(ist)
- ↓
- 情节选择

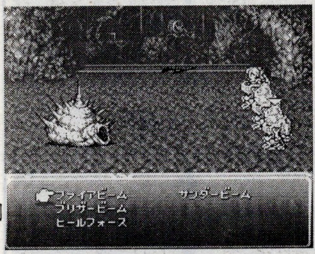
洛古篇

- 萨乌斯费卡罗街
- 和道具屋里的商人战斗，盗走衣服
- ↓
- 从老酒鬼家的地下室，去街中心区
- ↓
- “和绿色士兵交战，可盗取铠甲”
- ↓
- 和酒吧地下的商人交战，从桌上取得一瓶酒
- ↓
- 将酒交给老酒鬼
- 和老酒鬼家地下的儿童对暗号，回答“ゆうき”前往秘密入口
- ↓

流程图例　POINT对应于文中的攻略。“ ”中的地名是可去可不去的场所。箭头右侧的文字是主要情节的题目。

POINT.1　炭坑内部1
BOSS　尤密尔（ユミール）之战

第一场BOSS战，就遇到了传说中的魔物，持有雷属性魔法的尤密尔。只有待它头部露出壳外时，才能打击它。可有时它龟缩进硬壳中不露面，这时一切攻击都徒劳无用。大家只能休整待机，耐心等它伸出头来。

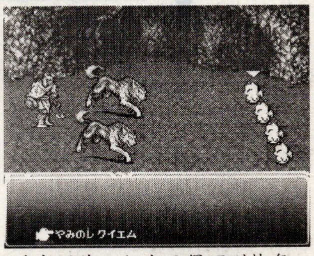


盯住它的脑袋！

若当它缩在壳中时攻击它，就会遭到1万伏特电压的反击！严禁此时出手！

POINT.2　炭坑内部2
BOSS　警卫官（ガードリーダー）之战

洛古(ロック)和飞天猪（モーグリ）军团，分成3支队伍，保护天娜（ティナ）免遭警卫官的攻击，此时莫古（モグ）的舞蹈大显神威。用“おにび”若能击中敌人，一招便可令敌毙命。看来莫古的级别虽低，攻击力却很强。让洛古担当防御，派莫古加入攻击队伍。



充分利用莫古

若被敌人全部消灭，虽然可以重新开战，但由于得不到恢复，全体队员的HP都是1。战前有必要存记录

POINT.3　费卡罗周围的沙漠
BOSS　魔导铠甲之战

凯夫加（ケフカ）放火烧了费卡罗城。大家逃出来后，又和2只魔导铠甲打了起来。一队人马边打边退，魔兽紧追不舍。撤退中，不必将队伍掉头排列。因为后列队员也能发射自动火炮（オートボーガン），只需2发就能取胜。

使用自动火炮，两发便结束战斗

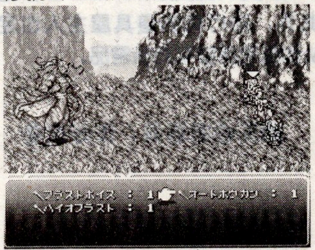




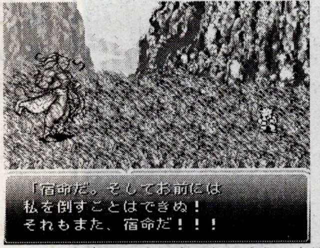
发射自动火炮，2发就能结束战斗。战斗中天娜若施展魔法，还发生短情节

POINT.4　考尔茨山
BOSS　巴尔克斯（バルガス）之战

巴尔克斯是马修（マッシュ）的师兄弟，赶着两只身躯庞大的熊。不击倒走在前面的这两只熊，就无法攻击巴尔克斯。让天娜给敌人施用全体ファイア，让爱德华使用バイオブラスト出战。巴尔克斯受到一定程度的打击后，马修就会出战，两人要用一骑打比个输赢。



用揍熊的战法打击巴尔克斯。3～4回合之后，马修就登场了



一通爆裂拳！

和马修结成伙伴

队员们都被“连风燕略拳”的掌风吹得无影无踪，只剩马修还站在原地。他要和巴尔克斯比试一骑打。选择ひっさつわざ，再使出爆裂拳(指令←→←○)，便可获胜

从富豪宅2F左侧的房屋书架后
进入地下
↓
地下通道
和塞莉丝（セリス）结成伙伴
↓
从士兵手中得到
“时钟的改锥(时计のネジ回し)”
↓
用改锥修理最右侧屋内的时钟
↓
POINT.6 费卡罗洞窟
BOSS帝古铠甲
↓

POINT.5 雷底川（レテ川）
BOSS 奥尔特勒（オルトロス）之战

巴拿一行在雷底川遭到了奥尔特勒的袭击。如果巴拿被击倒，游戏就结束了，头脑里一定要意识到这点。战斗中，巴拿不断地用“いのる”，使全体队员得到恢复，爱德华则用自动火炮、马修用“爆裂拳”或“オーラキャノン(指令⬇⬋⬅○)”，天娜用“ファイア”，众人轮番攻击，必获全胜。

巴拿→いのる
天娜→ファイア



这只魔物，形似章鱼。今后还会遇到它。真是不打不成交

POINT.6 费卡罗洞窟
BOSS 帝古铠甲（ディックアーマー）之战

正要从费卡罗洞窟的费卡罗城方向的出口走出来，突然爆发了战斗。帝古铠甲使出魔法，发动了攻击。塞莉丝赶忙施展“魔封剑（まふうけん）”，挡住敌人的魔法，洛古趁机使用物理攻击。稳住阵脚后，洛古又掌管起恢复，塞莉丝则仍用“魔封剑”战斗。

塞莉丝→魔封剑
洛古→攻击



塞莉的魔封剑，能够吸收敌人念的咒语，变成自己的MP。是一种很便利的特殊技

爱德华·天娜·巴拿篇

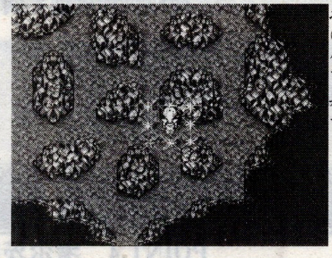
炭坑都市内尔次
↓
POINT.7 炭坑内部
↓
“飞天猪之巢”
拿到古石刀（ルーンブレード）
↓
约翰(ジュン)家

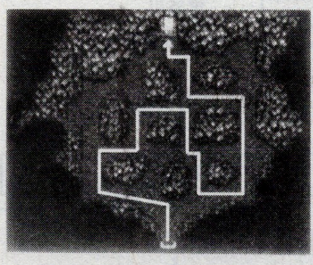
马修篇

POINT.8 平原之家
↓

POINT.7 炭坑内部

查看内尔次入口左侧的岩石后，穿过炭坑内部去约翰家时，经过这一地点。刚进入口时，出现一条发光的路径，沿着这条路径前走。如果走错了路，就返回起点重新走。

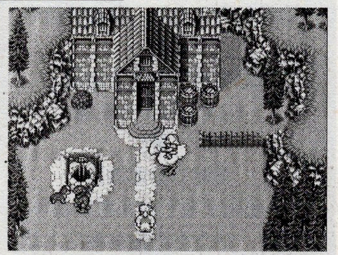

走错了路就返回起点。如果迎面射来黄光，按○键可解开


沿光线指示的路径走

POINT.8 平原之家
能够和撒度结成伙伴

马修在雷底川和巴拿等人分手后，最初到达的地方是座落在平原上的一间民宅。在这里，他可以和撒度（シャドウ）结成伙伴。此外，陆行鸟的道具屋主人也定期前来，从他那里能够买到必需品。

购买必需道具，作好准备


撒度会使用“なげる”。这一招今后非常有用

能够和撒度结成伙伴

↓

POINT.9 帝国军阵地 卡伦一骑打，击倒队长

↓

情节战×7

↓

南方迷之森林

↓

POINT.10 魔列车

能够和哥斯特结成伙伴

↓

BOSS魔列车

↓

连通巴林瀑布的洞窟

↓

POINT.11 巴林瀑布 BOSS里索伯

撒度离队

↓

POINT.9 帝国军阵地 BOSS 队长之战

卡伦（カイエン）的第一个对手是帝国军的队长。身边伙伴们都不见了，形成了一骑打的阵式。不过，用“ひっさつわざ”的“牙”，只一招就能击倒对手，不必过份担心。



凯夫加之战



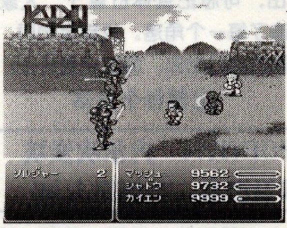
凯夫加不堪一击，落荒而逃。追上去！

纵走兵之战



施展爆裂拳或しゆりけん，可将敌人一下击倒。击中敌人时，有时还会受到反击，要多加小心

和卡伦结成伙伴



战斗中，马修和卡伦共同经受了战火的考验。但是，目前玩家还不能操纵卡伦

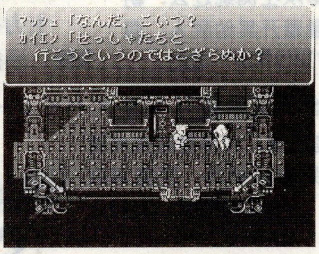
魔导铠甲



身着魔导铠甲向帝国军开战。现在可以操纵卡伦了

POINT.10 魔列车 和哥斯特（ゴースト）结成伙伴！？

走进魔列车后往回走，就会出现哥斯特。若被它们触摸到，通常会发生战斗，但有的也会和你一起行动，与敌人战斗。可是，从外表上看，它们都一模一样。只有通过对话才能识别对方的身份。另外还有贩卖道具的哥斯特，心肠好的还会在餐车为你端上一份饭菜，使你的体力、ＳＴ异常得到全部恢复。

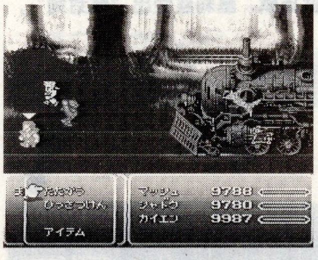


从外表上分辨不出来。索性和它搭话试一试

BOSS 魔列车之战

来到魔列车最前端的车箱，降下第一和第三扳手，再检查一下车头烟囱的旁边，就会爆发魔列车之战。魔列车是安迪得系的魔物，用“凤凰之尾（フェニックスの尾）”或“せいすい”一击便能击倒它。

用凤凰之尾之尾或せいすい一击



为迎接决战，现在就应该从哥斯特手中购买道具

POINT.11 巴林瀑布 撒度离队了

大家正要纵身跃下巴林瀑布时，和撒度的契约到期，他离开了战线。

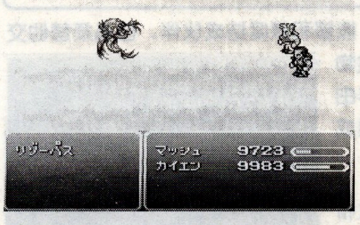


云游四方的杀手。今后还能再相会吗？

BOSS 里索伯（リヅーパス）之战

纵身跃下巴林瀑布后，连续打了4场强制战斗，里索伯才出阵。小兵的数目不固定，第5战里索伯单独登场。卡伦使出“牙”，马修用“爆裂拳”，大家一起发动攻击。胜利后，一行人朝地兽之原漂流而去。

爆裂拳非常有效



ひっさつ攻击极有效。应不断地恢复

↓
兽之原
↓
POINT.12 莫布利兹村 买肉干
↓
兽之原
↓ 和卡乌结成伙伴
POINT.13 三日月山 寻找卡乌的宝物
↓
蛇之道
↓
港街尼卡亚
↓
炭坑都市内尔次
↓ 全员会合
POINT.14 内尔次炭坑 凯夫加之战
↓
费卡罗城
↓
POINT.15 克林根村
↓ 能够和撒度结成伙伴
几德伦街
↓
POINT.16 索索 BOSS达达鲁之战
↓ 得到魔石ラムウ、セイレーン、ケツトシー、キリン

POINT.12 莫布利兹村→兽之原

兽之原的战斗结束后，有时遇到野孩卡乌（ガウ）。他骨瘦如柴，去莫布利兹村的道具屋，买一块“肉干（ほしにく）”给他，就能和他结成伙伴。买到肉干前和卡乌遭遇时，可稍加攻击，先赶跑他。和卡乌结成伙伴后，大家就朝三日月山出发了。

给卡乌肉干，和他结成伙伴

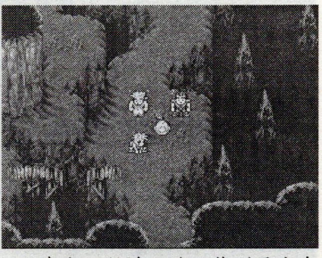


卡乌一身野劲。真要和他共同旅行吗？

POINT.13 三日月山 寻找卡乌的宝物

作为得到“肉干”的回报，卡乌决定把自己的宝物赠给马修和伙伴们。他把宝物埋在了三日月山，可忘记具体位置了。大家来到山中，找遍了每一个角落。找到宝物后，一行人就从里面的出口出去，朝蛇之道走去。

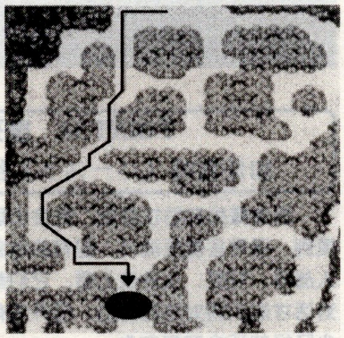
走便每个角落



在出口附近，终于找到了卡乌的宝物。原来是潜水头盔

POINT.14 内尔次炭坑 保卫巴拿，击倒凯夫加!

洛古、爱德华、天娜、马修、塞莉丝、卡伦、卡乌分成了3 队，在内尔次炭坑展开一场大战。定要击倒凯夫加。但若让敌人攻到巴拿身边，游戏即告结束。最佳组队方案是①天娜、卡乌；②马修；③洛古、爱德华、塞莉丝、卡伦。①和②防守，③攻击。首先，让①和②，围住巴拿，③从左侧绕过去，朝凯夫加靠近，并尽量避开其他敌人。遇到小兵就用“バイオブラスト”攻击。



主力部队由洛古、塞莉丝、卡伦、爱德华组成

BOSS 赫尔兹（ヘルズハーレー）之战

赫尔兹并不冲向巴拿，只是在凯夫加前面来回走动。弱点是怕炎和毒。爱德华用“バイオブラスト”，卡伦用剑技，其他人用物理攻击。

弱点是怕毒和炎



只要不接触到它，就不发生战斗，可以避免一场激战

BOSS 凯夫加之战

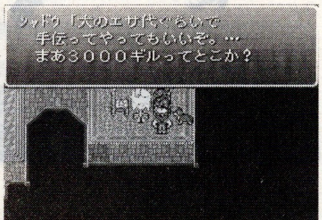
它使用强力的魔法耀武扬威。塞莉丝使出“魔封剑”，吸收它的魔法，其他队员趁机发动总攻击。这是对付凯夫加的良策。在与擅长魔法攻击的敌人作战时，塞莉丝的招法给人留下深刻印象。

塞莉丝→魔封剑，其他人→物理攻击



POINT.15 克林根街 能够和撒度结成伙伴

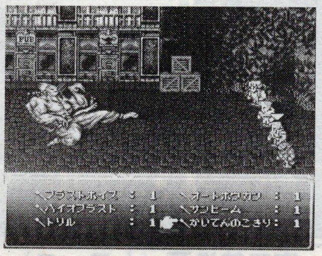
来到村中酒吧，能够和撒度结成伙伴。但必须替他交3000G，支付犬的食物款。此外，队伍若非由3人组成，他也不愿成为伙伴。



酒吧里的人都很怕他，知道他是个“杀手。”

POINT.16 索索
BOSS 达达鲁（ダダルマー）之战

为了找到天娜，大家来到了索索。往摩天楼顶层走的途中，有个家伙伸开两手，挡住去路。它就是达达鲁。战斗中，它叫来了喽罗们（摩托车手×2）可打倒一个，它又招来一个，看来，只能集中攻击BOSS了。若队伍中有爱德华，让他用这条街上得到的机械“かいてんのこぎり”，非常有效。另外，撤底用“なげる”施展“しゅりけん”，也能沉重打击敌人。

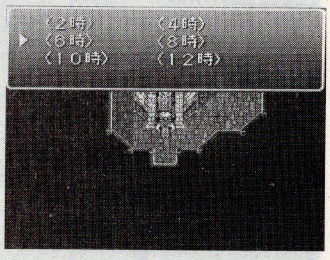


集中攻击达达鲁

几德伦街
来到阿差的屋宅，看西捷亚的预告书
↓
POINT.17 歌剧院
BOSS奥尔特勒
看奥尔特勒的预告书
↓
飞空艇黑杰克
（ブラックジャック）
↓ 和西捷亚结成伙伴
POINT.18 “阿鲁布卢克街”
↓
“马兰达街”
↓
“次恩街”
↓
帝国首都贝库塔
↓
POINT.19 魔导工场
BOSS依弗里特、西瓦
↓ 得到魔石イフリート、シヴァ

6时10分50秒

街东北有座建筑物，里面的时钟不准。把时钟对到“6时10分50秒”，就会出现一条暗藏着的楼梯。登上楼梯到2层，见到一个宝箱，里而装着“かいてんのこぎり”。这是爱德华的专用机械，在战斗中作用重大，一定要拿到它。



拿到かいてんのこぎり!

到顶层拿魔石

索索摩天楼的顶层，有幻兽的情节。情节结束后，就能得到魔石。装备了魔石，就能记住魔法了。

POINT.17 歌剧院
塞莉丝成了歌手

在阿差（アウザー）的屋宅看完西捷亚（セッツァー）的予告书后，来到歌剧院，发生了塞莉丝当歌手的情节。歌剧的情节中出现3次选项，唱对后和特拉克（ドラクゥ）跳舞，然后手持鲜花登到城顶，剧情结束。不照剧本演就要重新开始。

正确选择

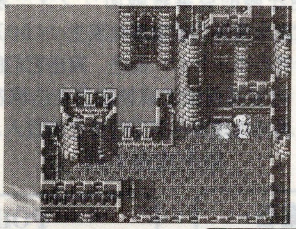
1、いとしのあなたは
2、かなしいときにも
3、のぞまぬちぎりを

BOSS 奥尔特勒（オルトロス）之战

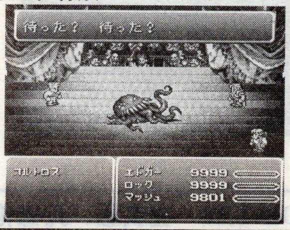
塞莉丝的演出赢得了全场的热烈掌声。大幕刚落，奥尔特勒就登场了。洛古正好来祝贺塞莉丝，他发现了奥尔特勒的预告书，并决心制止它。

奥尔特勒是条章鱼，是海洋生物。因此它怕炎和雷，用魔法攻击它比用物理攻击更奏效。战前，装备上魔石ラムウ，再记住サンダー系的魔法。然后再开战，就有胜利的把握了。

炎、雷魔法最有效



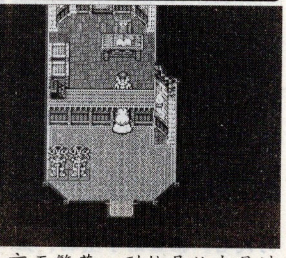
可怜的特拉克变成了花束，她满心悲伤，朝城头走去



战斗中，奥尔特勒乱冲乱叫，这条章鱼看来没救了

POINT.18 阿鲁布卢克、马兰达、次恩
到各街区去充实装备

洛古和同伴们决定去帝国首都贝库塔。立刻出发当然也可以，但最好先去次恩、阿鲁布卢克等街区，充实自己的装备。特别是次恩和马兰达，有大量武器和防具，至少应到其中一条街去走一趟。



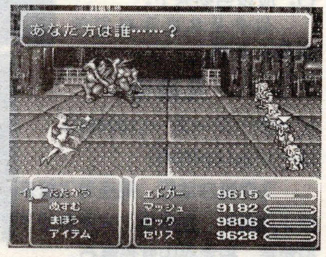
市面繁荣，到处是从未见过的新武器，价格也公道

POINT.19 魔导工场
依弗里特（イフリート）、西瓦（シヴァ）之战

在魔导工场里，凯夫加一怒之下，将西瓦和依弗里特踢翻在地。来到他们跌倒的地方，和它们搭话，又惹恼了这两位。先和西瓦打，接着是依弗里特。

西瓦和依弗里特都会强力的属性魔法，所以自己的队伍中需要能施展“魔封剑”的塞莉丝。趁用“魔封剑”吸收魔法时，发动物理攻击。

战斗结束后，洛古等人可以得到魔石。装备了魔石，就能记住超强力的魔法



塞莉丝→魔封剑，其他人→物理攻击

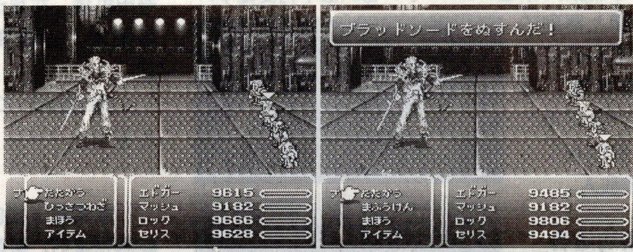
拿到魔石

POINT.20 魔导研究所
BOSS No.024
得到魔石ユニコーン、カトブレパス、マディン、カーバンクル
↓
POINT.21 离开德洛哥
BOSS玛古纳之战
↓
离开帝国首都贝库塔
↓
POINT.22 飞空艇黑杰克
BOSS克莱恩×2
↓
索索
↓
幻兽村
↓
POINT.23 “几德伦”
得到魔石ゴーレム、ゾーナシーカー
↓
“次恩”
得到魔石セラフィム
↓
POINT.24 炭坑都市内尔次
一只狼盗贼的情节
↓
封魔壁监视所
让天娜入队

POINT.20 魔导研究所
BOSS No.024（ナンバー024）

弱点属性在不断变化，稍有疏忽魔法攻击便不能生效。不过，最初的数回合，所有的属性攻击都有效。フレイムタン之类的武器，有可能被敌人用于恢复，应撤除这类武器。

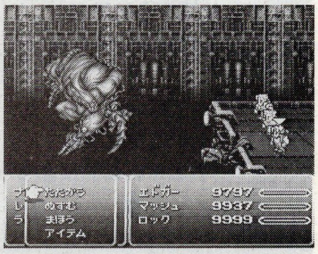
盗取血魂剑（ブラッドソード）



能够盗取古石刀和血魂剑。得到血魂剑的概率虽然较低，但用它可以吸收对手的HP，成为自己的东西，是种珍贵的武器

POINT.21 离开德洛哥（トロッコ）
BOSS 玛古纳（マグナローダーズ）之战

玛古纳是个有三副身躯的家伙。攻击分支体，消灭一个长出一个，无穷无尽。要集中攻击主体，才能彻底消灭它。“かいてん”打击力极强，用这件武器对付玛古纳，很容易获胜。



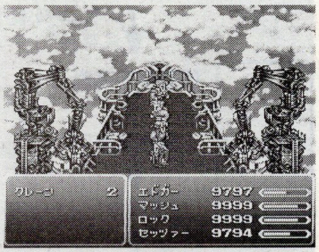
使用かいてん!

和BOSS交战前，要与同名魔兽交战数回合。战斗中应积极恢复

POINT.22 飞空艇黑杰克
BOSS 克莱恩（クレーン）×2

对右侧的克莱恩施加ファイア系的魔法，它会吸收这个魔法后，再用“ファイガ”反击。对左侧的克莱恩施加サンダー系的魔法，它就会用强力的雷属性攻击“100万伏特（100まんボルト）”反击。攻击它们的方法应是，用雷属性魔法或物理攻击击倒右侧的敌人，再用物理攻击集中打击左侧敌人。

集中攻击1只



若转变攻击目标，敌人就会用“ファイガ”或“100万伏特”反击

POINT.23 在次恩、几德伦得到魔石
次恩 魔石セラフィム

来到次恩街东北方向的森林时，遇到一位散步的男子。和他搭话，他就问“买3000G一块的闪光石吗？”其实，这块闪光石就是魔石。应该当场买下。



似乎是从魔导研究所盗劫出来的

几德伦

ゾーナ・シーカー(10000G)
ゴーレム(20000G)

飞空艇启动后，乘座着飞艇来到了几德伦。在这里，大家参加了拍卖会。拍卖品中就有魔石。



当然，交了款才能取货

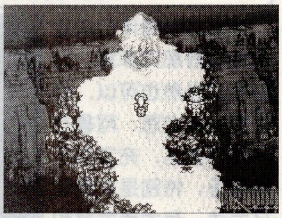
POINT.24 炭坑都市内尔次
一只狼的情节

走到内尔次的宝物库内，遇到一只狼。追赶狼，又到了冰封的幻兽前面。在那里，或者与莫古结成伙伴，或者得到金发饰（きんのかみかざり）。

和莫古结成伙伴，或得到金发饰



图中场所是内尔次东端的民宅。狼盗劫了宝物，正要逃跑



游戏的后半段还能和莫古结成伙伴，现在应该拿金发饰

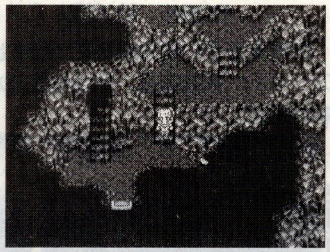
↓
POINT.25 通往封魔壁的洞窟
↓ 得到创世之剑
封魔壁
↓
封魔监视所
↓
飞空艇黑杰克
↓ 偶然到达马兰达东南
"马兰达街"及其他
↓
POINT.26 帝国首都贝库塔
↓ 去会餐

POINT.25 通往封魔壁的洞窟到解开机关之谜，拿到创世之剑（アルテマウエポン）

洞窟内，安装着数不清的机关。洞内长台阶下面的宝物库里，沉睡着一件武器，叫创世之剑。入口左侧地面上有块板，踩一下板就能打开宝库的门。



这是这个世界中最强的武器，攻击力数一数二

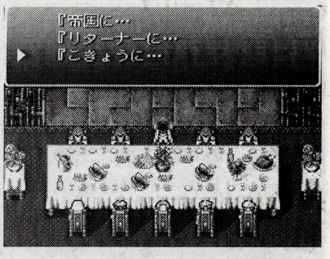


归途走捷径

离开封魔壁，还要沿洞窟原路返回。不过，另外还有一条近道，就位于出口附近图片的位置。来的时候没发现这条通道，它可一直通到入口。

POINT.26 帝国首都贝库塔 卡斯特拉（ガストラ）皇帝的盛宴

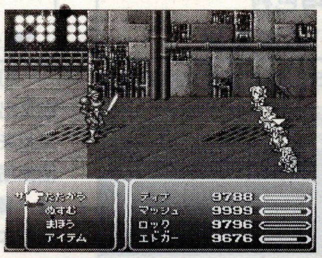
参加皇帝举行的宴会时，每个人的行动都详细评分，其结果影响许多褒奖的隐藏要素。评分方法如下：①和一名士兵对话一次得1分；②战胜士兵得5分；③回答提问得1～5分。最多93分。

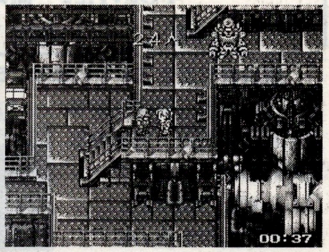


卡斯特拉皇帝的宴会。难道皇帝说的话就都是真的吗？现在这还是个谜

4分钟以内，尽力多和士兵对话

根据评分结果，分5 级褒将来宾。①开放萨乌斯费卡罗（サウスフィガロ）；②开放萨乌斯费加罗和德曼（ドマ）城；③开放萨乌斯费卡罗、德曼城、封魔壁监视所的武器库；④开放萨乌斯费卡罗、德曼城、封魔壁监视所的武器库、并得到玉铃铛（タマのすず）；⑤开放萨乌斯费卡罗、德曼城、封魔壁监视所的武器库、并得到玉铃铛和たいまのうでわ。要想得到最高一级的褒将，就必须在4分钟内和21名士兵搭话，其中还必须交战4次，还要回答10个选择题。





最多和24人（交战4次）对话

宴会中的最佳选择项
(1) 选择"回故乡去…（こきょうに…）"
(2) 选择"应关入牢房（このまま牢に入れておくべき）"
(3) 选择"绝不允许这样做（それだけは许されないことだ）"
(4) 选择"塞莉丝是同伴（セリスは仲间だ）"
(5) 每项提问各听一次，但重复听会减分
(6) 选择"幻兽的力量真是…（たいかに、幻兽の力は…）"
(7) 选择（5）的第1项回答
(8) 选择"休けいする"，然后和士兵对话，发生战斗并胜利
(9) 选择"战いの终わりをちかう"…
(10) 第1回选择"はい"

阿鲁布卢克街
港→宿屋→港
和撒度、塞莉丝结成伙伴
↓
撒玛色村
POINT.27 救出莉露姆（リルム）
斯特拉家→宿屋
和斯特拉结成伙伴
↓
撒玛色村失火的民宅
BOSS法列姆
撒度离队
↓
POINT.28 幻兽圣地
BOSS奥尔特勒（2nd）
↓
POINT.29 撒玛色村
指挥利奥将军
↓
飞空艇黑杰克
↓
魔大陆出现
↓
POINT.30 “准备出发”
↓
通往魔大陆的空路
POINT.31 BOSS空中力魔
BOSS奥尔特勒（3rd）、都朋
和撒度结成伙伴
↓

POINT.27 撒玛色村 住宿费1500G降为1G

从斯特拉（ストラゴス）家出来去宿屋，原来要1500G的住宿费降到了1G。住下来后，情节就开始了。在这之前，先去武器屋买支冰杖（冰のロッド）。

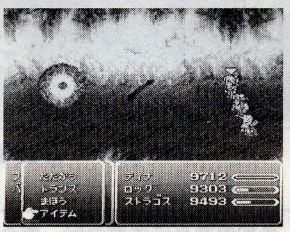


住宿费破格减至1G。为什么这么便宜？谁都不知道

BOSS 法列姆（フレイムイーター）之战

民宅失火了！法列姆站在2层放出熊熊烈火。炎当然怕冷气，固然可以用“ブリザド”系的魔法，不过若使用冰杖，两个回合就能结束战斗。当然要用效率的战术了。

使用两次冰杖

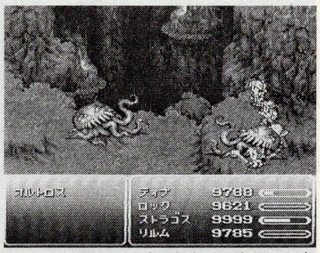




如果把高级的冰或雷、炎杖当成道具使用，就能施展与那种属性对应的高级魔法

POINT.28 幻兽圣地 BOSS 奥尔特勒2nd之战

洛古和天娜与斯特拉共同行动，来到幻兽的圣地，与奥尔特勒发生战斗。使用了3次撒玛色村买的炎杖（炎のロッド）（约减少对手一半HP），莉露姆就登场了。一连串情节之后，莉露姆使用特殊技“素描（スケッチ）”结束了战斗。大家和莉露姆结成伙伴。

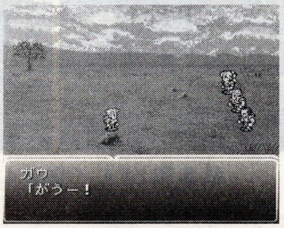


莉露姆正在绘奥尔特勒的素描像。画得好吗？

莉露姆登场后，用“素描”结束战斗

POINT.29 撒玛色村 利奥（レオ）将军VS凯夫加

撒玛色村发生了罕见的事情，可以指挥帝国军的利奥将军作战。原来，要和企图谋反的凯夫加交战。利奥将军使用特殊技“冲击（ショック）”4次，就能获胜。

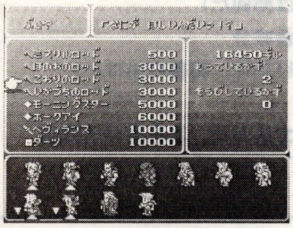


“冲击”4次OK

这是唯一一次指挥敌方将军作战的情节。可是，从此利奥将就……

POINT.30 去魔大陆之前

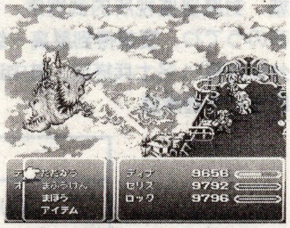
出发去魔大陆后，暂时无法补充道具，因此要去各村庄做些准备。当然可以去宴会情节解放的城市和村庄。特别值得去的村庄是撒玛色村。这里可以购入冰、炎、雷杖各5支。准备完毕，便可前往魔大陆了。



杖系的道具。带的越多越好

POINT.31 通往魔大路的空路 “奥尔特勒”（Last）及“都朋（テュポーン）”之战

和因倍力魔（インペリアルフォース）交战数回后，奥尔特勒又出现了。最开始单独出场，打击程度达到2000～4000时，它又叫来了都朋。炎杖4～6发能够击倒奥尔特勒，冰杖3发能够击倒都朋。这是最后一次和奥尔特勒交战。击倒都朋后，自己会被“鼻息（はないき）”弹到空中。浮空后，空中力魔正等在那里。一场空中大战，直杀的天昏地暗。



用炎和冰杖作战

这是和奥尔特勒的最后一战。今后再也见不到老对手章鱼了

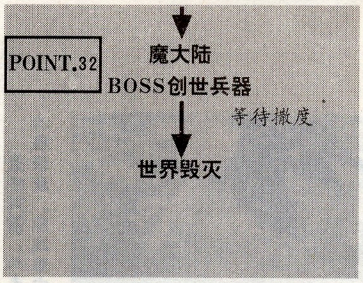
BOSS “空中力魔（エアフォース）”之战

属机械类的敌人，非常怕雷击。用3～4发雷杖，就能击倒它。但是，战斗中出现锤兵（ビット）时，若不立即发动物理攻击击倒锤兵，锤兵就会吸收雷，使雷杖和魔法失效。



雷杖3～4发

不出现锤兵，就是我方占优势。连续施放雷击，速战速决



POINT.32 魔大陆 和撒度结成伙伴

行进中，忽然发现撒度倒在魔大陆的入口，大家和他结成了伙伴。队伍中只有3 名队员的原因，原来是让撒度入队。而撒度却和魔大陆的ＢＯＳＳ“创世兵器”站到了一边。故事的结尾处，撒度的生命离死只有一步之遥。



撒度中了帝国的诡计。他责备自己卖身投靠帝国，但洛古和同伴不计前嫌，仍然让他入队了

BOSS “创世兵器（アルテマウェポン）”之战

是游戏序盘中最强的BOSS。对付它的クエイク，用“だいちのこるも”。若没有，就装备“てんしのはね”。防御它的石化、混乱等ＳＴ异常攻击，可以预先装备装饰品（アクセサリ）。如果防御完善的话，只需得到两次进攻机会，就能获胜。

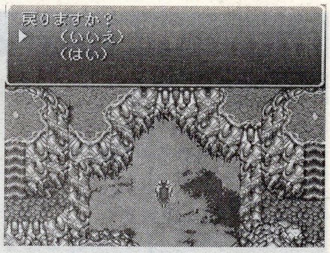


用バニシュ→デス攻击

攻击创世兵器的战术是，施展バニシュ之后，再施放デス。让其他队员分别记住这两招

乘坐黑杰克

“创世兵器”战之前，有机会返回黑杰克号。但若乘入飞艇，再回到魔大陆来，就会遇到更大的困难。



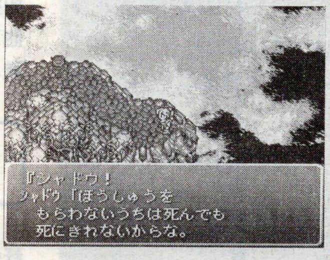
返回去，虽然可以补充道具，恢复体力，但回来时，会遇到更大的麻烦

等一等撒度!

结束凯夫加之战后，还剩５分钟，５分钟内必须返回黑杰克停泊的地方。可是不能就这样走，要等撒度回来，一直等到最后５秒钟。如果不等撒度先走。他就再也回不来了。

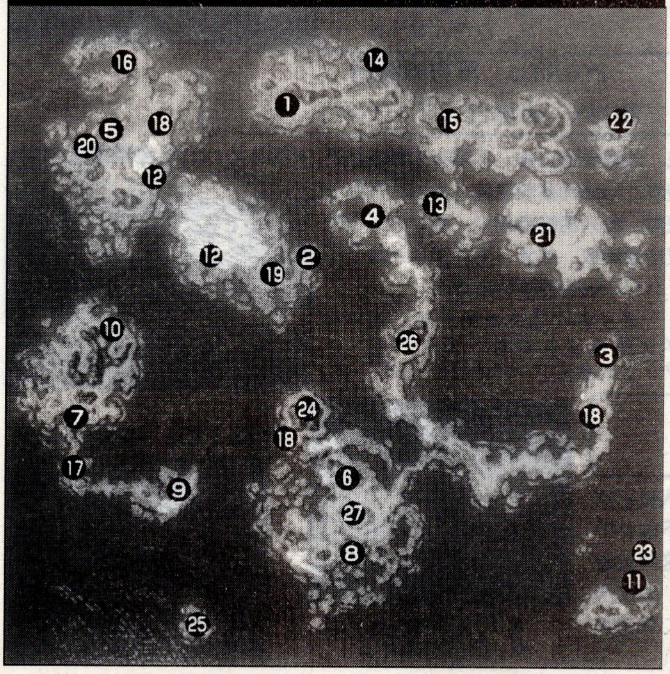


在这里停下来等一等看。选择有两种



最后5秒钟，撒度赶来了！谢天谢地，他总算回来了

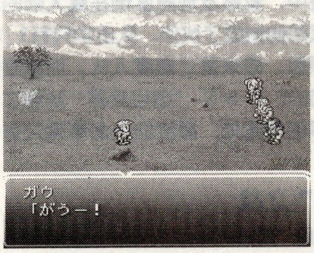
崩溃后的世界地图



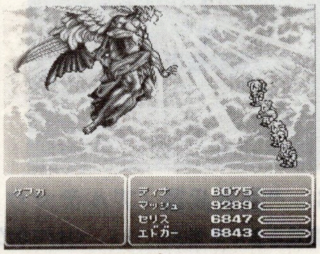
（1）炭坑都市内尔次
（2）萨乌斯费卡罗街
（3）莫布利兹村
（4）港街尼卡亚
（5）克林根村
（6）次恩街
（7）几德伦街
（8）阿鲁布卢克街
（9）马兰达街
（10）索索（索索山）
（11）撒玛色村
（12）费加罗城（古代城）
（13）德曼城
（14）山小屋
（15）平原之家
（16）龙首斗技场（龙の首コロシアム）
（17）歌剧院
（18）陆行鸟店主（チョコボ屋さん）
（19）费加罗洞窟
（20）塔莉露之墓（ダリルの墓）
（21）兽之原洞窟
（22）三角岛
（23）埃波西岩（エボシ岩）
（24）凤凰的洞窟（フェニックスの洞窟）
（25）小岛（希德的小屋）
（26）狂信集团之塔
（27）枯木塔（がれきの岩）

第二部

星回斗转，大陆崩溃后已经过了一年，故事的场景移到了希德（シド）的小屋。下面介绍由希德小屋至枯木塔的最快攻略方法。游戏的后半部自由度更高，本文悉数网罗了所有情节。读完本攻略，必能够攻入PS版FF VI的核心。每个FF VI的爱好者，都应认真阅读。



寻找失散在世界各地的伙伴，打败使世界陷入混乱的凯夫加，是本游戏的目的



最终BOSS，从未见过的凶猛强敌。能战胜它吗？

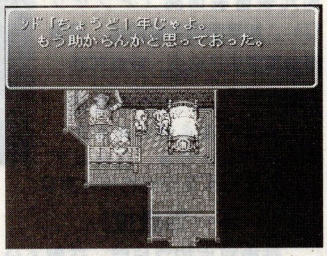
流程图

- POINT.1 小岛
- ↓
- “阿鲁布卢克街”
- ↓
- POINT.2 次恩街
- ↓ 救出儿童，和马修结成伙伴
- POINT.3 莫布利兹村 BOSS弗恩巴
- ↓ 得到魔石フェンリル
- 港街尼卡亚
- ↓
- 萨乌斯费卡罗街
- ↓
- 费加罗洞窟
- ↓
- POINT.4 费加罗城 BOSS植狩×4
- ↓ 和爱德华结成伙伴
- 克林根村
- ↓ 和西捷亚结成伙伴
- POINT.5 塔莉露之墓 BOSS迪拉罕
- ↓ 获得飞空艇法尔康号

POINT.1 小岛

来到希德小屋南面的海滨捕鱼，不断地把捕到的鱼给希德吃，直到他恢复健康。鱼有四种，①美味鱼（うまい鱼）（游动快）；②普通鱼（ふつうの鱼）；③臭味鱼（まずい鱼）（②和③的游动速度不变）；④鱼（游动慢）。如果不能不停地给希德吃①或②类鱼，他就会死去。捕鱼时要多留心鱼的种类。

去海滨捕鱼

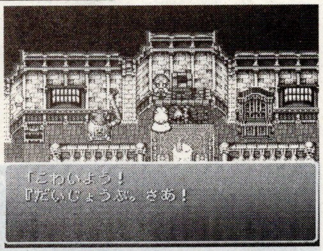


希德是生是死，全看捕鱼者的技术了

POINT.2 次恩街 救出屋里的小孩

被裁判之光击中的民宅里，还有个小孩，赶快把他救出来！马修撑住房梁，其他人冲进去救人。时间限定为5分钟。如果装饰品上装备了前冲鞋（ダッシューズ），不仅能救人，连宝箱都能搬出来。

和马修结成伙伴

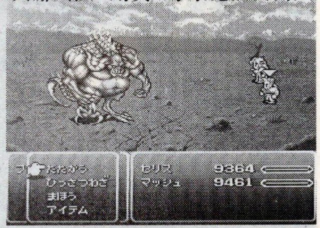


小孩在地下室的暖炉上坐着。救出后，再冲入前厅去

POINT.3 莫布利兹村 BOSS 弗恩巴（フンババ）

初战，天娜单独出阵。不多时天娜便败下阵来。接着，马修和塞莉丝两人出战，开始了真正的较量。敌人的怕毒和炎，用ファイラ或バイオ攻击很奏效。此外，メテオストライク和フレイムタン也能狠狠打击敌人。

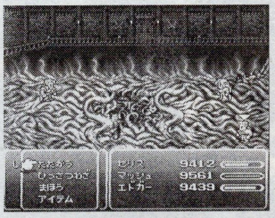
天娜入队，用炎、毒系魔法攻击！



若没有记住有效的魔法，就应毫不犹豫地让马修用メテオストライク，塞莉丝用フレイムタン攻击

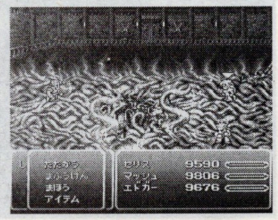
POINT.4 费加罗城 BOSS 植狩（しょくしゅ）×4

具有捕获对手，吸收ＨＰ的特殊能力。若有人被它捕获，其他队员攻击它的触手，就能解救同伴。左下触手怕炎，右下触手怕水、冷气。先用相应的属性攻击这两支触手。余下的触手无弱点。不过，左上触手对水、地攻击强，右上触手对水、冷气攻击强。攻击这些触手，要选其他魔法。



魔法的级别达不到“～ラ”时，就用物理攻击

看准敌人弱点，选择属性攻击！

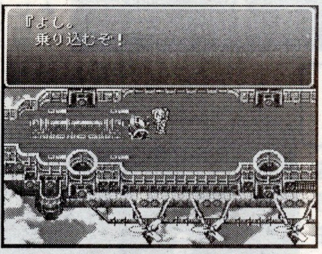


POINT.6 任选情节

↓
1 "小岛" 得到魔石ケーツハリース
↓
2 "法尔康号" BOSS得斯克兹 得到魔石バハムート
↓
3 "山小屋" 学会'梦幻斗舞'
↓
4 "歌剧院" BOSS地龙
↓

获得了飞空艇
扩大了移动范围

攻占塔莉露之墓后，得到了法尔康号。有了这艘飞空艇，从今往后行动就自由了。想去哪里就去哪里，想找谁就找谁，甚至可以直达最终战役之地枯木塔。游戏也不必依次而行。下面的介绍从难度低的开始，仅供玩家们参考。



西捷亚的亡亲故友留下的最神圣的遗产。坐上它，找回失散到天涯海角的伙伴们

POINT.5 塔莉露之墓
BOSS 迪拉罕（デュラハン）

它多使用ノーザンクロス或ブリザド系的魔法。若装备着冰盾（アイスシールド），和它作战不成问题。若没这个道具，就让塞莉丝施展"魔封剑"，吸收它的魔法，再攻击它。炎属性的攻击很奏效。



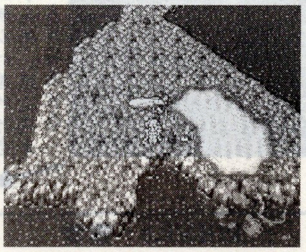
用魔封剑封住它的魔法!

全体都被ノーザンクロス冻成冰块时，就用ファイア使己方队员恢复过来。敌人的魔法，能被魔封剑吸收

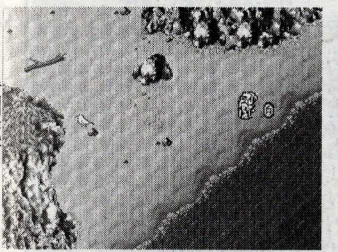
POINT.6 任选情节

小岛

获得飞空艇法尔康号（ファルコン号）后，返回希德小屋所处的小岛。来到鱼群出没的海滨时，一块魔石落在海边。这块魔石是个力量强大的幻兽，能记住强力的时空魔法。应尽早拿到它。



得到魔石

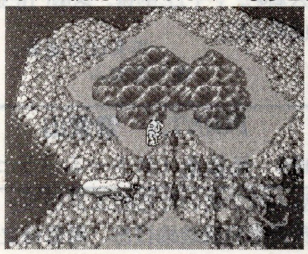


是这只鸽子把魔石带来的吗？

山小屋

学会"梦幻斗舞（むげんとうぶ）"

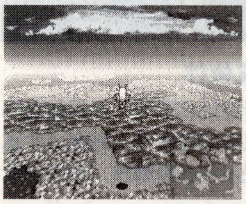
由炭坑都市内尔次向西走，来到图中所示位置，有个山小屋。若马修也随队而来，就能和师傅再会。马修也因此能够学会最强的必杀技"梦幻斗舞"。



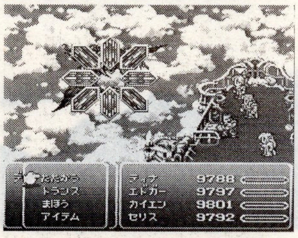


究极的必杀技"梦幻斗舞"。直到结尾都少不了用到它

法尔康号
BOSS 得斯克兹（デスゲイズ）



乘坐法尔康飞行了一会儿，就遇到得斯克兹。它会在战斗的最后阶段，使出级别5即死，若队伍中有级别是5的倍数的队员，就应避免和它交战。可用バニシュ→デス给它一击。

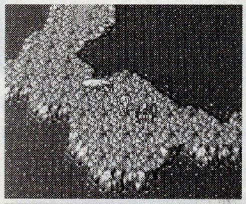


バニシュ→デス

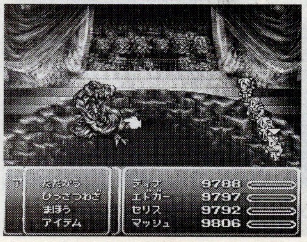
施展バニシュ后，再施加デス，100％地会成功。另外，敌人会强力的攻击魔法，让塞莉丝用魔封剑去对付

得到魔石

歌剧院
BOSS 地龙（アースドラゴン）



它会发动强力的地属性攻击。战前，或给全体队员装备だいちのころも，或施加レビテト。击倒它的战术和击倒得斯克丝相同，先用バニシュ，再用デス攻击。



バニシュ→デス

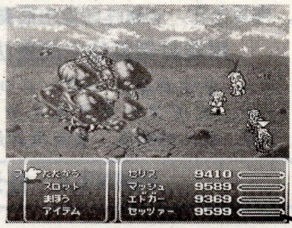
传说龙一共有8条，要一一找到它们

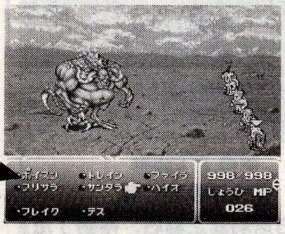
- POINT.7 莫布利兹村 BOSS弗恩巴
  - 和天娜结成伙伴
- 马兰达街
  - 查看鸽子
- POINT.8 索索
  - 购买除锈器
- POINT.9 索索山 BOSS风暴龙
  - 和卡伦结成伙伴
- 德曼城
  - 上床休息
- POINT.11 卡伦的可选情节
  - 卡伦的梦境 BOSS列布、索纽、赛纽
    - 得到魔石バハムート（巴哈姆特）
  - 魔列车（梦）
  - 炭坑（梦）
  - 德曼城（梦） BOSS阿列克魂
- 德曼城
  - 得到魔石アレクサンダー（亚历山大）、鉴定全必杀剑
- POINT.10 兽之原
  - 和卡乌结成伙伴
- 卡乌的任选情节
  - "平原之家"

POINT.7 莫布利兹村
BOSS 弗恩巴

第一战全体队员都参加了。剑士系的队员用フレイムタン攻击。若马修也在队中，就用"梦幻斗舞"攻击。别忘了敌人怕毒和炎。弗恩巴受到一定程度的打击后，会使出フンバパブレス，把队员一个个吹飞。天娜加入队伍后，也被同样的攻击打得几乎倒地。击倒弗恩巴后，天娜就正式成为伙伴。

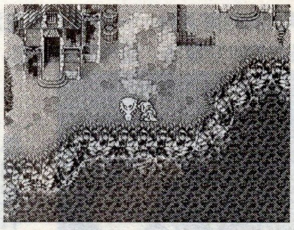
怕毒和炎



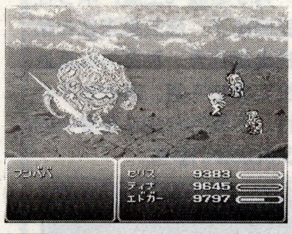


打击敌人的程度达到1000时，就要准备好，不断地恢复自己的体力

和天娜结成伙伴

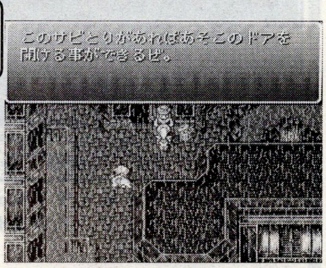


天娜以幻兽的行态冲入了战场。这次战斗中她一直保持这状态



敌人用雷系攻击。若已方装备了雷神之盾「らいじんのたて」，就不会遭到雷击

POINT.8 索索
购入除锈器（サビトレール）

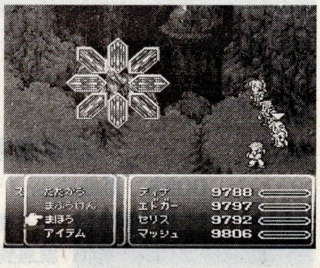


和正在街中央散步的男子搭话，就能购入除锈器（10000G）。有了这件道具，就可以除去酒吧2 F 门上的锈。这扇门正是通往索索山的入口。

不买这件道具，将难于进入索索山

POINT.9 索索山
BOSS 风暴龙（ストームドラゴン）

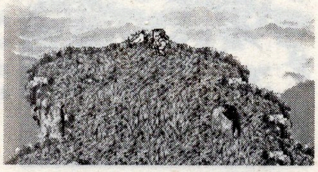
敌人的かまいたち和エアロガ，会使全体队员遭受风属性的打击。用雷神之盾能够挡住这种攻击。和对付其他7 只龙一样，施展バニシュ→デス，给风暴龙致命一击。



战斗胜利后，可得到力量铠甲（フォースアーマー）

和卡伦结成伙伴

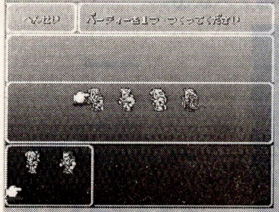
去索索山最深处，能够和卡伦结成伙伴。包括前面马修的任选情节，今后能够成为伙伴的角色中，有些人会遇到一些非必需的任选情节。虽说是非必需情节，有的却能学会强力技，还有的能找到伙伴，其中不乏重要的情节。卡伦就是这种角色之一。



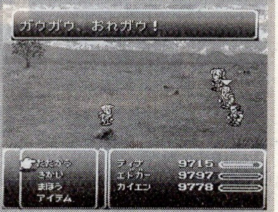
卡伦放飞信鸽，给某女性传递信息。但是，这是最后一次

POINT.10 去兽之原
派 3 人以下的队伍去兽之原

派3 人以下的队伍去兽之原，就能和卡乌结成伙伴。方法是先组织不超过3 个人的队伍去兽之原，和敌人战斗。战斗结束后，卡乌有时会出现。这时就能和他结成伙伴。



要卡乌入队，就要进兽之原

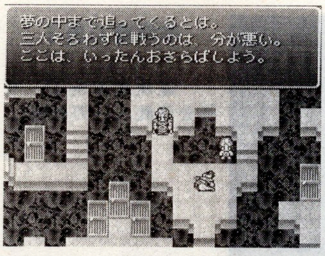


和卡乌结成伙伴

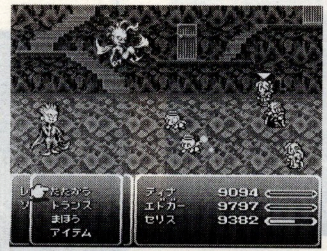
POINT.11 德曼城

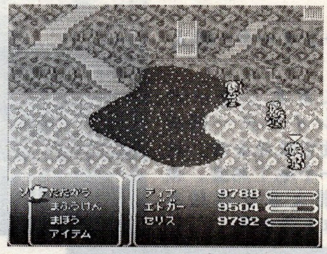
BOSS 列布（レーヴ）、索组（ソーニョ）、赛组（スエーニョ）

列布会施展アレイズ，应先击倒它。战法仍是バニシュ→デス。用全体的バニシュ后，再施展デジョン，可将敌人一下全击倒。



3只都可以用バニシュ→デス（或デジョン）击倒



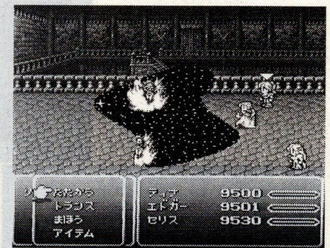


要迅速击倒列布。因为它会施展アレイズ很难对付

BOSS 阿列克魂（アレクソウル）

使用デジョン

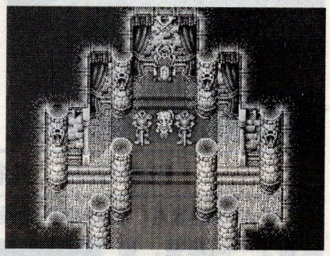
战斗开始后，阿列克魂会把魂附到一名队员体内。用デジョン对付附魂体，不受任何伤害就能结束战斗。不必使用バニシュ，仅一回合就获胜。



到玉座拿魔石

卡伦鉴定完必杀剑，向德曼王的玉座走过去，“魔石亚历山大（アレクサンダー）”就落了下来。

得到亚历山大具有圣属性。能够记住ホーリー



P兽之原洞窟
POINT.12 BOSS贝摩斯王
BOSS贝摩斯王（僵尸）
援助撒度
↓
撒玛色村
↓
POINT.13 龙首斗技场
和撒度结成伙伴
↓
POINT.14 三角岛
被吸入地洞
↓
三角岛的地下洞窟
和国国结成伙伴
↓
POINT.15 几德伦街
阿差屋宅
和莉露姆结成伙伴 得到魔石ラクシュミ
↓
费加罗城
移动
↓
地下洞窟
↓
POINT.16 古代城
BOSS蓝龙
得到魔石奥丁（オーディン）
奥丁变成雷登（ライディーン）

POINT.12 兽之原洞窟

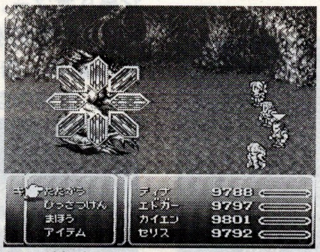
（前）贝摩斯王（キングベビーモス）

用バニシュ→デス攻击敌人。击它后，处于安迪得状态的贝摩斯王，还会从背后偷袭过来。再用バニシュ→デス击倒它，就不会再出现了。这种战术真是干脆利落。

（后）贝摩斯王

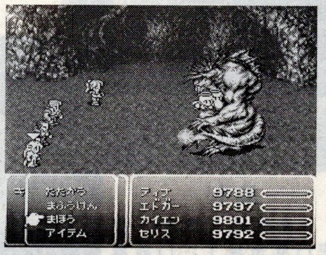
用バニシュ→デジョン以外的战法击倒前贝摩斯王。随后，会出现安迪特状态的贝摩斯王。用凤凰之尾或せいすい、レイズ、アレイズ攻击它。当然也可用バニシュ→デス击倒它

バニシュ→デス或デジョン



用デジョン攻击敌人的漏洞，敌人就不会进入安迪特状态再偷袭过来

せいすい或レイズ

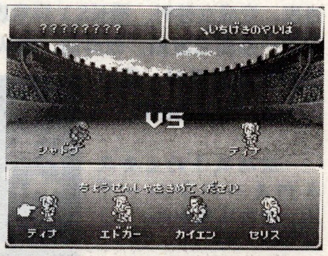


安迪得化的贝摩斯王。若不想和它交手，就用バニシュ→デス击倒前者

POINT.13 龙首斗技场

龙首斗技场的战斗规则是用手持的道具一赌输赢。如果获胜，就能得到与下赌道具相应的另一件道具。从兽之原洞窟救出撒度后，来到这里赌“いちげきのやいば”，撒度就傲然登场。和撒度对阵，若能战胜他，他就会成为伙伴。

和撒度对阵



与撒度结成伙伴

POINT.14 三角岛

三角岛地下洞窟的最深处，住着一位模仿师，名叫国国（ゴゴ），和他交谈，可以借到讨伐魔物的力量。

被ゾーンイーター吸人

三角岛上有一种ゾーンイーター的魔物，被它吸进去后，进入了一个地下洞窟。被吸入前大家曾顽强抵抗，但无济于事





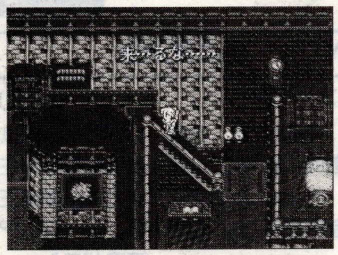
和国国结成伙伴

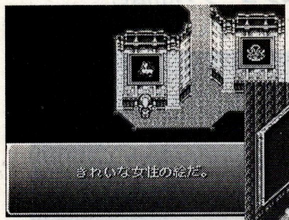
他的能力是模仿，即忠实再现前者曾做过的动作，是一种少见的特殊技

POINT.15 几德伦街

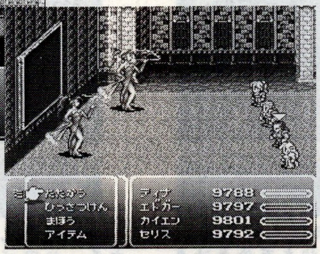
进入阿差屋宅，找到藏在绘画后面的秘密入口，进去就到了一间秘室。秘室里，和正在绘制幸运女神的莉露姆再度相会。但要待BOSS战之后，才能和她结成伙伴。

楼梯下墙壁上有个电灯开关，按动开关即可去2F





爆发战斗!



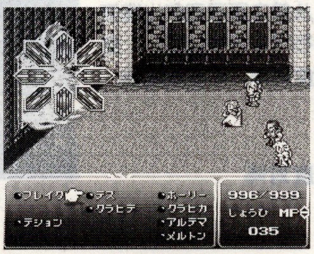
战斗!

击倒这只魔物，秘密门就出现了。门后藏着什么?

BOSS 察达尔（チャダルヌーク）

一会儿变成女性，一会儿变成恶灵，软硬兼施，交替进攻。变成女性时，擅长ST异常攻击。变成恶灵时，用サンダー系魔法发威。战斗前，给队员装备上雷神之盾。察达尔变成恶灵时，用バニシュ→デス击倒它。

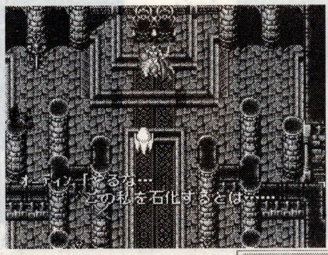
这场战斗的主要战术仍是バニシュ→デス。今后依然如此。



バニシュ→デス

POINT.16 去古代城

费加罗城移动了。途中一度停下来，转向费加罗的地下洞窟。穿过洞窟就到了古代城。玉座附近能拿到魔石奥丁。

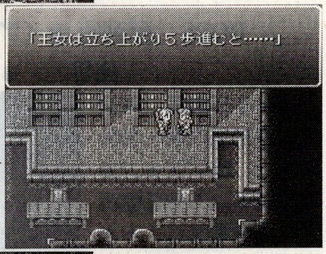


拿到魔石奥丁

这块魔石奥丁，可将全部敌人一刀两断

让城浮上来

拿到魔石奥丁后，就将费加罗城浮上来，到图书室听完学者谈话，就返回城内





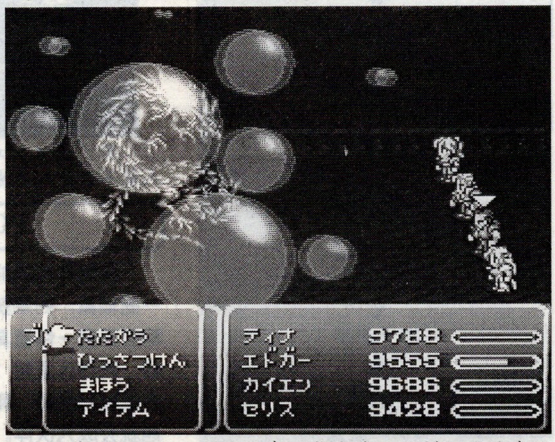
重返古代城

若按照古文献的记载行动（在玉座右方座位前五格调查），王妃的屋里就会出现一个隐藏楼梯。登上楼梯可以强化奥丁

魔石雷登

BOSS 蓝龙（ブルードラゴン）

王妃的石像前，蓝龙端坐在那里，象是一尊守护神。它是八龙之一。和其他龙一样，用バニシュ→デス能击倒它。对付它的水属性攻击，可装备上雨衣（カッパ），将魔法吸收。击倒蓝龙，就能得到斩铁剑（ざんてつけん）。这是中盘仍能使用的武器之一。



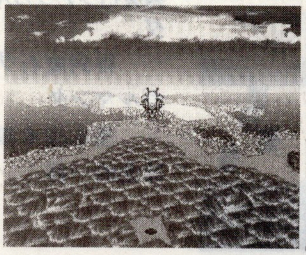
虽然得到了斩铁剑，但却不能象奥丁那样用这件武器将敌人一刀两断。索性还是用バニシュ吧

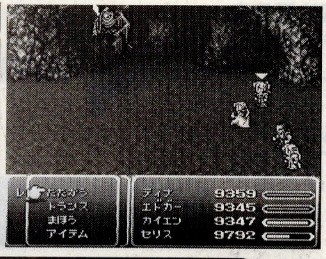
得到斩铁剑

- POINT.17 凤凰的洞窟
  - BOSS红龙
- 克林根村（强制）
  - 和洛古结成伙伴
  - 得到魔石フエニックス（凤凰）
- 洛古任选情节
  - POINT.18 炭坑都市内尔次
    - 得到魔石ラグナロック或魔石ラグナロク（神之黄昏）
    - 得到血染的盾
  - POINT.19 内尔次炭坑内
    - 和莫古结成伙伴
    - 得到默鲁鲁的护身符
- POINT.20 莫古的任选情节
  - BOSS瓦里卡
  - BOSS冰龙
    - 得到魔石ヴァリガルマンダ
    - 得到魔石ミドガルズオバム
  - BOSS雪男
    - 和乌麻罗结成伙伴

POINT.17 凤凰的洞窟
BOSS 红龙（レッドドラゴン）

和对付其他龙一样，用バニシュ→デス攻击它，可轻松获胜。红龙的拿手戏是炎属性攻击。站前若装备了フレイムシールド，战斗中就可避免受伤。反之，若用炎属性攻击红龙，倒会使它恢复过来。





バニシュ→デス依然威力强大。不愧是最强的连续魔法攻击

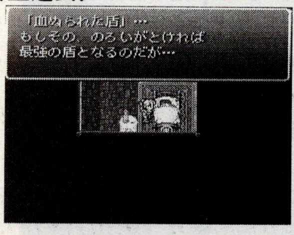
POINT.18 炭坑都市内尔次

让洛古加入队伍，再去炭坑都市内尔次，就能潜入原来紧锁着的民宅和商店。那里面，可以找到贵重道具或幻兽。赶快去各处找一找看。序盘中若未和莫古结成伙伴，现在就是机会。都市中有魔物出没，请整理好自己的装备。

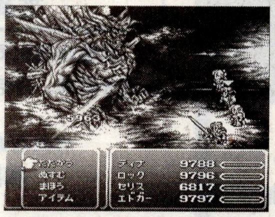
得到了贵重道具!



从武器屋的地下可以得到魔石神之黄昏，或剑神之黄昏

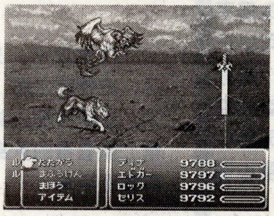


从屋的地下，可以得到被咒语封住的道具——血染的盾（ちぬられたたて）



ラグナロク

锻造魔石ラグナロック，造出了剑ラグナロク。其攻击力达255，是最强的武器。装备了它，由魔石所持的效果，能记忆フレア。



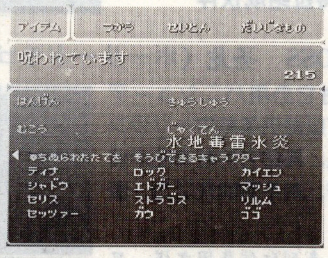
ラグナロック

把它召唤来，就能将一名敌人变成某种道具。它还是唯一能记忆最强的无属性魔法アルテマ（创世）的魔石。

只能选一只

使血染的盾成为英雄盾

装备了这块盾，也得不到好结果。但是，这块盾却隐藏着惊人的秘密。装备上这块盾，打256仗，就能解开咒语，成为最强的防具，叫做英雄盾。



有六种属性是它的弱点，并自带死亡宣言。这是个使世人恐惧的盾。若能解开封住它的咒语……！？

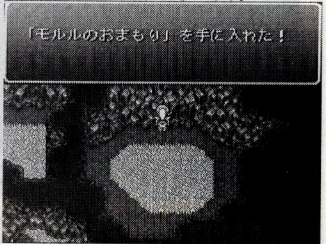
POINT.19 炭坑内部和莫古结成伙伴

游戏序盘的狼盗贼情节中，若未和莫古结成伙伴，得到法尔康号后，到墨古里的巢去，就能和莫古结成伙伴了。队伍中有了莫古，对雪男之战结束后，还能和乌麻罗（ウーマロ）结成伙伴。队伍要由3人以下组成。



墨古里的巢中，站着一只小莫古。据说有它入队，能结交更多的伙伴。于是先让它加入了队伍。要结交乌麻罗，必须有莫古在场

默鲁鲁的护身符

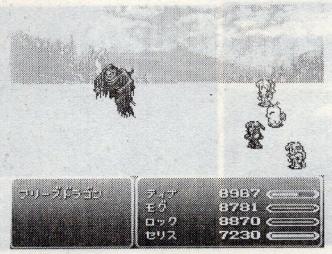


检查莫古站的地方，能找到默鲁鲁的护身符（モルルのお守り）。把护身符作为莫古的专用道具，敌人出现的概率便降至0%。是个很有用的道具

POINT.20 内尔次炭坑
BOSS 冰龙（ブリーズドラゴン）

具有冷气属性，是八龙之一。当然能用バニシュ→デス击倒它。如果被它的特殊攻击ノーザンクロス冻成冰块。立刻用ファイア将冰块溶化。用冰盾对付它的其它特殊技。冷气魔法可使它得到恢复，严禁使用。

バニシュ→デス



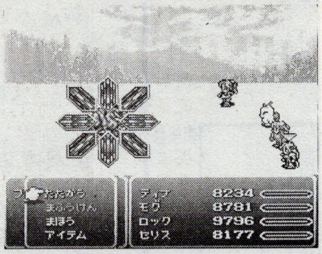
它怕炎属性攻击。可用ファイア系魔法、或炎之杖（ほのおのロッド）攻击它

BOSS 瓦里卡（ヴァリガルマンダ）

把一切都冻成冰的幻兽已许久未见了。现在，该瓦里卡出场了。稍微靠近它，就会爆发战斗。所以别忘记事先存记录。它防御力极高，物理攻击伤不着它半根毫毛。和对付冰龙一样，用バニシュ→デス击倒它。获胜后，能得到魔石ヴァリガルマンダ。

得到魔石ヴァリガルマンダ

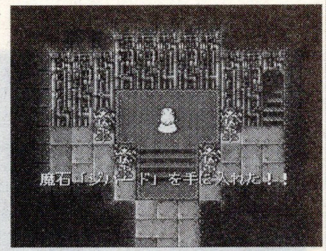
基本战术和对付冰龙的一样



- 狂信集团之塔 — POINT.21 BOSS魔法师 BOSS圣龙
  - 和斯特拉结成伙伴
- 撒玛色村 — POINT.22 选斯特拉任情节
  - “和冈博重逢”
- 埃波西岩 BOSS毕同
- 去枯木塔 — POINT.23

击倒了八条龙 可得魔石“圣战（ジハード）”

八条龙各自云游四方。把它们全部击倒之后，就能得到原本得不到的召唤兽“圣战”。圣战可以记忆メルトン、メテオ等魔法，堪称是最强的召唤兽。圣战发动的攻击，可以给敌我双方都造成无属性的打击。这种行为，和它的名称倒很相符。



神话般的召唤兽圣战。据说只有击倒8条龙的勇士，才能从它那里得到力量。虽说直到终盘才得到圣战，它却是最强也是最后一只幻兽

BOSS 雪男

从安置瓦里卡的高崖，可以去乌麻罗洞窟。来到洞的最深处，拿到魔石ミドガルズオバム后，遇到一个神秘的雪男，双方打了起来。冷气属性攻击会使雪男恢复，严禁使用。用梦幻斗舞＋ファイア系魔法攻击它。若队伍中有莫古在，获胜后可以和力量型雪男乌麻罗结成伙伴。

梦幻斗舞2～4发

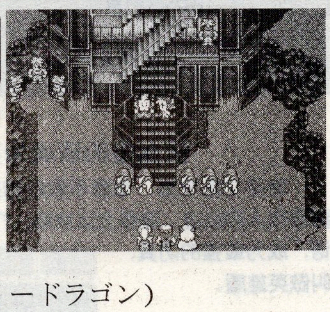
和乌麻罗结成伙伴



若莫古在队伍中，就能说服乌麻罗。这个情节结束后，他就能成为伙伴

POINT.21 狂信集团之塔
带莉露姆同行

莉露姆随队同行去狂信集团之塔，斯特拉就会醒来，并结成伙伴。

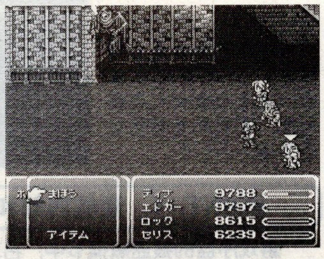


听到莉露姆的声音，斯特拉清醒了

和斯特拉结成伙伴

BOSS 圣龙（ホーリードラゴン）

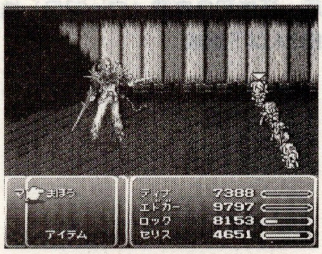
八龙之一。对付它仍用バニシュ→デス。击倒它之后，可以得到圣枪ホーリランス。让莫古加入队伍，再给它的装饰品中装备上默鲁鲁的护身符，则不费吹灰之力，便能靠近圣龙。



来到狂信集团之塔，只能使用魔法和道具。但有很多会强力魔法的敌人

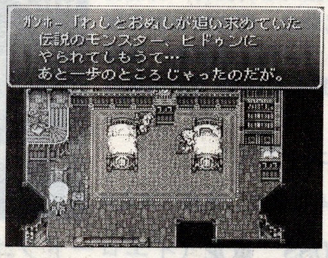
BOSS 魔法师（マジックマスター）

战斗刚开始，就连连使出高级魔法，真难对付。战前应装备上力量铠甲（フォースアーマー）或力量盾（フォースシールド）等可作属性防御的防具。战斗开始后，向敌人施加バーサク，再让一名以上的队员念诵リレイズ。随后，用弱点属性的魔法击倒敌人。敌人临死时，会念诵アルテマ。若自己被击中，念诵リレイズ就可以恢复过来。



POINT.22 埃波西岩
撒玛色村，遇到冈博（ガンホー）

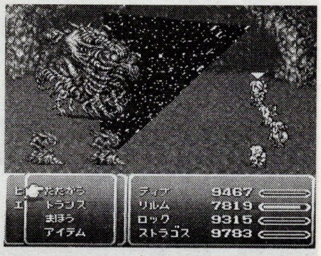
为了去埃波西岩洞窟，就必须让斯特拉和莉露姆加入队伍，再去撒玛色村找到冈博。



这一幕是斯特拉见到了唯一的亲友冈博的动人场景。他们滔滔不绝地谈着，说埃波西岩有个食巢魔兽毕同

BOSS 毕同（ヒドゥン）

毕同待在埃波西岩的最深处，狙击来访者。这只魔兽会施展一种最强的无属性青魔法，名为グランドトライン。如果被这种魔法击中，就用せいすい或凤凰之尾、レイズ、アレイズ反击击倒它。若错过了机会，和冈博对话后，还能再战。



せいすい或レイズ

各角色的最佳装备

出发去最后的迷宫枯木塔之前，应检查一下每个人的最终装备。到枯木塔时，分成3支队伍行动。别忘记准备好バニシュ和デス。

洛古



创世之剑或神之黄昏，有属性防御效果的防具，记忆回复魔法，时空魔法和无属性魔法，必须有バニシュ和デス。

马修



装备可作属性防御的できる盾和龙爪（ドラゴンクロー），装饰品类中，装备パワーリスト和ブレイブリング，基本战术是连发梦幻斗舞。

西捷亚



武器需いかさまのダイス。防具需力量铠甲、力量盾等可作属性防御的道具。

莫古



佩带默鲁鲁的护身符，可使遇敌概率降为0。因此适于担任消除战斗的角色。还应记忆バニシュ和デス，サンダガ等。

天娜



ソウルオブサマサ＋スリスターズ及金发饰，记忆 无属性魔法、バニシュ和デス等。

撒度



装备げんじのこて＋かげぬい，いちげきのやいば，若有能作属性防御的防具，则一定要，还需要ふうましゅりけん。

莉露姆



装备了童装（ベビースーツ），だんちようのヒゲ可作属性防御的盾，就万无一失了，作为队伍中负责恢复的一员，还要记住恢复魔法。

乌麻罗



因无法装备武器，故以装饰品为主。用きょじんのこて＋ハイパーリスト或ブレイブリング，提高物理攻击力。

爱德华



在费卡罗城购入ドリル、ウィークメーカー，武器从创世之剑，神之黄昏和石中剑（エクスカリバー）中选一件。

卡伦



装备げんじのこて和つけて、ぎんてつけて＋あめのむらくも，得到むつのかみ后，也把它装备上，最后就是きょじんのこて。

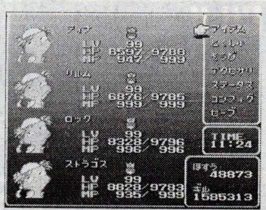
斯特拉



以青魔法为主发动攻击，其次，必须装备一种盾。还需要可作属性防御的防具和使MP消费变成1的スリースターズ。

其实，最强者是河童！？

战斗中，有时会被变成河童（カッパ）状态，这时除了可施展攻击之外，其他任何事还必须都不能做了。不过，若装备了河童专用武器，据说可以成为最强者。



除了カッパー之外，不能念诵任何魔法。但能变成物理攻击系中最强的角色

塞莉丝



んのあかし。ＨＰ高时，可装备创世之剑。不过要记住不能使用魔封剑。

卡乌



决战前，应在兽之原锻炼身体。特别应记忆具有恢复系、无属性攻击系等特殊技的魔兽。

国国



不需武器。只需在指令中加入必杀技、魔法及道具，和马修加入同一组，模仿梦幻斗舞的战法。

↓
枯木塔
BOSS创世巨怪
BOSS黄龙
BOSS地狱
BOSS尸龙
BOSS守护神
BOSS女神
BOSS魔神
BOSS骑神
↓
BOSS三斗神
↓
BOSS凯夫加

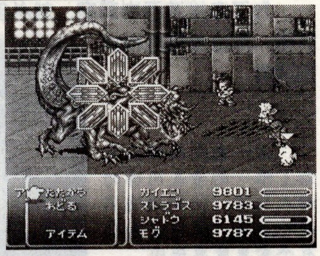
去枯木塔的最佳编队

到枯木塔后，分成3支分队行动。下面，向玩家推荐3支队伍的成员，以供参考。第1分队的成员为洛古、天娜、爱德华、乌麻罗；第2分队为撒度、斯特拉、卡伦、莫古；第3分队为塞莉丝、西捷亚、国国、马修。第1分队中，可让卡乌代替乌麻罗；第2分队中，队员们用默鲁鲁的护身符避开无谓的战斗，只和BOSS交战，要有队员记住バニシュ和デス；第3分队中，国国模仿马修的梦幻斗舞，塞莉丝和爱德华支援他们。

POINT.23 枯木塔

BOSS 创世巨怪（アルテマバスター）

是创世兵器功力提高后的变身。将创世巨怪击倒后，出现记录点。和对待创世兵器一样，用バニシュ→デス可轻易取胜。攻略枯木塔的最好方法，是派第2分队战胜创世巨怪，令记录点出现。

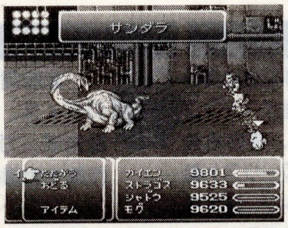


バニシュ→デス

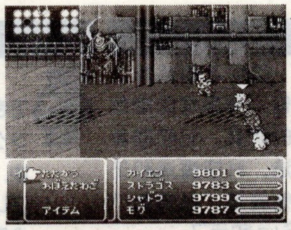
超必杀技，依然八面威风

BOSS 黄龙（イエロードラゴン）

可以派第2分队与它交战。是八龙之一，具有雷属性。主要攻击方法是100万伏特和サンダガ等雷属性魔法。只要装备了雷神之盾，就能吸收它的魔法，并得以恢复。反之，若用雷属性攻击它，也会使它得到恢复，应注意这点。和对付其它八龙一样，用バニシュ→デス击倒它。



它用サンダガ等雷属性攻击，只要不忘记装备雷神之盾，就必胜无疑

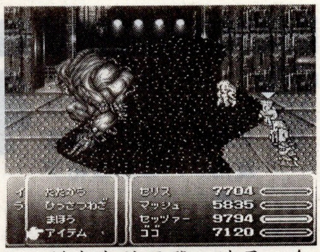


八龙之一，当然用バニシュ→デス给它致命一击，实战中还要第二击吗？

バニシュ→デス

BOSS 地狱（インフェルノ）

是玛古纳功力升级后的变身。先念诵デジョン，削去它十分利害的两臂，再针对它的弱点，用雷属性魔法击倒它。若马修参战，就用梦幻斗舞。剑士系的角色，可装备上雷刀（サンダーブレード），向它进攻。注意，炎属性攻击会使它恢复。

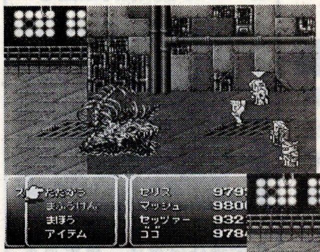


削去它的两臂，过了一会儿，又长了出来。那就再念诵デジョン，削去它的两臂

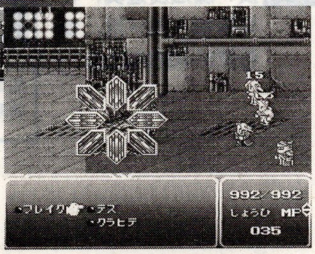
デジョン，雷魔法

BOSS 尸龙（スカルドラゴン）

八龙之一，具有毒属性。按照本流程闯关，这也是最后一条龙。它擅长ST异常攻击，所以战前应在装饰品中加上头带（リボン）。和战胜其它龙一样，用バニシュ→デス击倒它。获胜后，能够得到最后也是最强的召唤兽“圣战”。



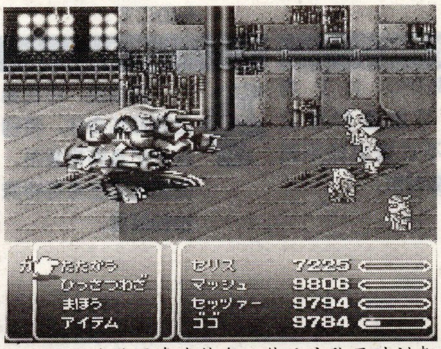
看上去象是属于安迪得系，但用凤凰之尾，レイズ等安迪得系一击必死的招数攻击，却完全无效



八龙各有各的属性，就象自然界中的元素

BOSS 守护神（ガーディアン）

它读入战斗程序，发动各种攻击。程序有基本、奥尔特勒、达达鲁、空中力魔和创世兵器5种。除基本程序外，其他程序和BOSS曾用过的同名攻击方法一样。它怕雷和水属性魔法。连发雷系攻击，击倒它。

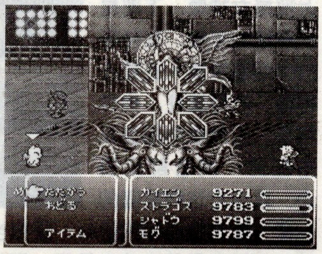


连发雷系攻击

让一名队员负责恢复，使己方队员时刻都能得到充分恢复

BOSS　女神（めがみ）

三斗神之一。擅长ST异常攻击，身手不凡。战斗必须由已方发动侧面攻击开始。若在装饰品中装备有头带和死者的指轮，就不必惧怕它的ST攻击。仍然用バニシュ→デス战胜它。胜利后，可获得石中剑。

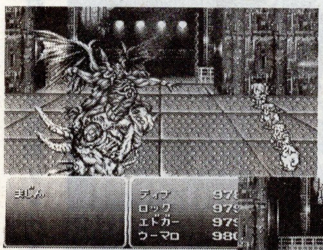


具有圣和雷属性。要选除此之外的魔法攻击它

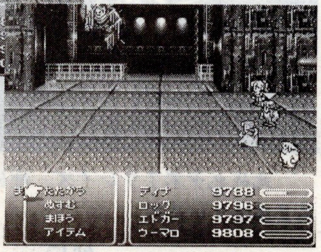
获得石中剑

BOSS　魔神（まじん）

三斗神之一。是力量型物理攻击系的敌人。已方应强化防御力。魔神不怕毒和冷气属性，还会持力量盾使属性魔法失效。这次，可以和对付“女神”一样，用バニシュ→デス击倒它。获胜后，能得到むつのかみ。到手后，立刻给卡伦装备上。



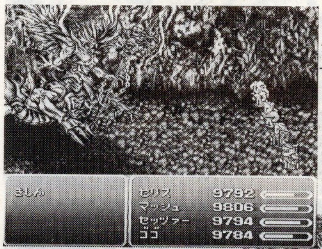
三斗神中级别最高，攻击力最强



这是最后一次用バニシュ→デス。本作中用此魔法创下了半壁江山。谨深表谢意

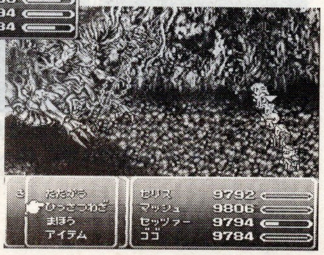
BOSS　骑神（きしん）

三斗神之一。具有风和炎属性，可发动炎属性攻击或即死攻击。对它的炎属性攻击用フレイムシールド盾挡，对即死攻击用防卫锤（セーフティビット）或リレイズ应战。它的防御力极强，物理攻击不能取得显著效果。可用无属性攻击，一鼓作气打击它。剑士系的队员装备了创世之剑，就能发动无属性攻击。



特殊攻击ブラスター，可令手即时死亡，一定要有对策

拿到辉光枪（グローランス）



发动无属性攻击

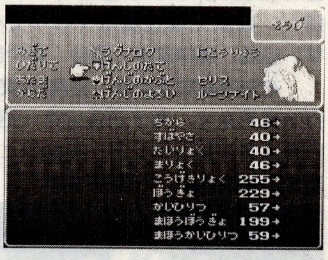
用梦幻斗舞对付它十分奏效。只要不输入错误指令

三斗神

终于闯到了最终战役。这场三斗神～凯夫加之战，全部由4个阶段构成。战斗一环紧扣一环，毫无喘息之机。

战斗之前

在最后这四仗之间，战斗不能的同伴的空缺是会自动由其它人补上。本攻略的目的，是让最初4个人过关。他们是洛古、马修、爱德华、塞莉丝。首先，让其中两人记忆アレイズ、リレイズ和ケアルガ。然后，给每个人都装备上力量铠甲、力量盾等用作属性防御的防具。最后，给记忆摩法的两人之一，附着ソウルオブサマサ。

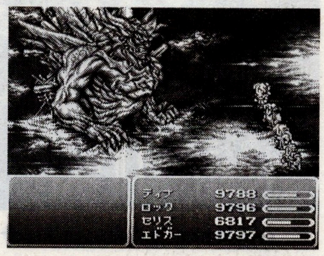


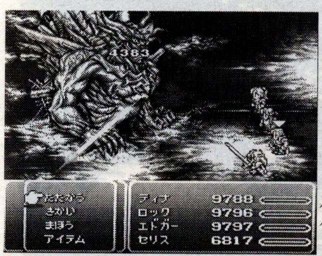
为防备万一，其余队员也应装备最低限度的魔法和道具。战斗开始前，全体队员念诵レビテト

第1阶段

打击三个部位

最终战役的第1阶段，三斗神摇身一变，成为由脸、右腕、左腕三个部位组成的一个宠然大物。画面上没有各部位的名称，只能移动光标，自己判断。脸部怕炎，右腕怕水，左腕无弱点。先击毁脸部，再给全体队员施加リレイズ。其间再让马修施展梦幻斗舞，其他人用炎属性魔法或无属性魔法攻击。特别是メテオ和アルテマ可沉重打击全部敌人。如果记忆了这两种魔法，别忘了使用。敌人则会念诵クエイク发动进攻。战前或战斗刚开始时，要给队员施加レビテト。击毁了脸部，攻击另两个部位就不分先后了。多给队员做恢复。





对全体队员施加リレイズ

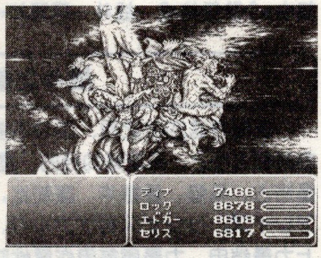
施加リレイズ，死后还能复活。宛如生命保险

三斗神攻略法

1、对全体队员施加リレイズ
2、马修施展梦幻斗舞
3、用无属性魔法攻击
4、迅速恢复

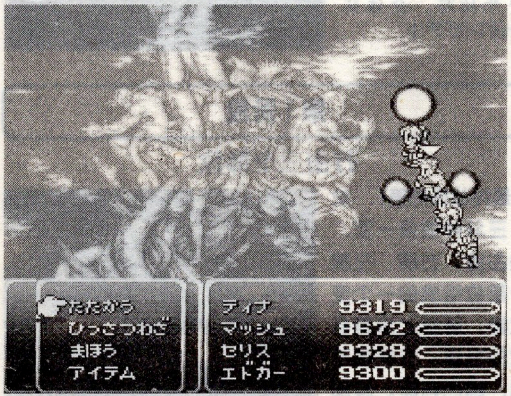
第2阶段

注意10连打



第2 阶段，三斗神变成了由中央机械、右侧人、右下白虎、左侧人四个部分组成的怪物。首先，对全体队员施加ビテト+リレイズ。令1人负责恢复，让马修用梦幻斗舞攻击。其余人员或以创世之剑+かいでんのあかし（连续剑）、或以无属性魔法+れんぞくま（ソウルオブサマサ）应战。集中攻击一部分，各个击破。

右侧的魔物死亡时，会用10次连续物理攻击，即10连打做垂死挣扎。为了防备它这一招，战前应装备上盾或给己方人员施加プロテス。施加シェル也可以，但会使恢复魔法的效果减半，不值得推荐。

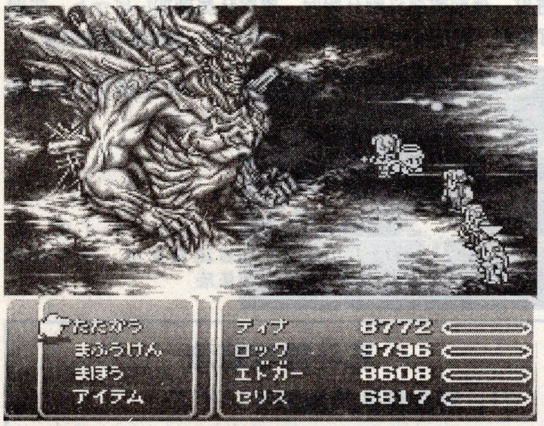


集中打击一部分

让马修不断使用梦幻斗舞。料想无人能敌此招

每一阶段施加一次リレイズ

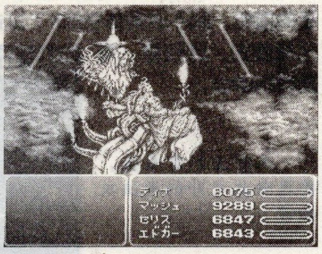
战斗在连续进行，但リレイズ却不能随时施加给队员。只能分阶段让队员得到恢复。每一阶段的战斗之前，用光标点击リレイズ。



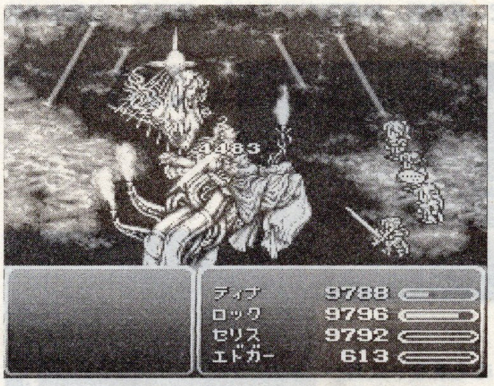
对失去战斗力的队员施加此魔法，仿佛冰冻的大地吹来了春风

第3阶段

先击倒女神



三斗神最后变成了上部是女神像，下部是人物像的怪物。女神像的作用是恢复+支援人物像，八种属性，样样俱全。人物像则担当攻击任务。两者都无弱点，攻击方法同前面的一样。首先要击倒的目标，是担当恢复的女神像。马修的梦幻斗舞虽然不能选定目标，打起来还是很威风。女神像的HP为9999，连发无属性魔法，很快就能获胜。用同样的战术攻击人物像。另外，若受到特殊技やすらぎ的攻击，顿时会丧失战斗力。所以，应时刻勿忘使用リレイズ。人物像的HP为40000。

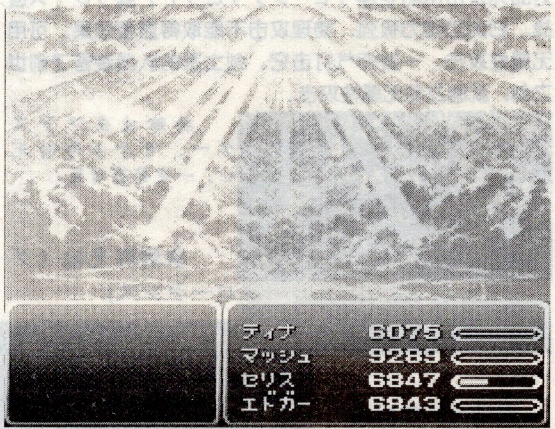


对全体队员施加リレイズ

此战也少不了リレイズ。对付やすらぎ，只有事先给队员施加リレイズ

然后……

击倒了三斗神，终于迫使最终BOSS登场了。它是什么模样？又要有一场激战吗？这些问题，请各位玩家自己寻找答案吧。预祝大家闯关顺利。



画面上方金光四射，云雾缭绕。金光笼罩之处，它出现了。这个最凶最恶的BOSS，谁人能胜？



（续）

PS	出品公司：SQUARE
	游戏类型：RPG

最终幻想VIII



和利诺阿共同行动

拉格纳的视点

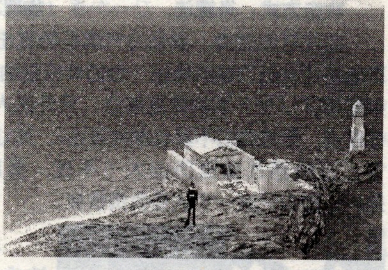
DISC3故事一开始，大家先在伊迪亚家和保健室之间跑了个来回，然后就进入了拉格纳篇。这次，拉格纳篇中的移动场所不多，大部分时间都在和BOSS进行战斗。返回斯奎尔篇之后，大家就去寻找白色的SeeD船，然后前往大盐湖。以上是DISC3序盘的概要。

流程图

斯奎尔在自室醒来
↓
去伊迪亚家
↓
去保健室
↓
（拉格纳第4篇）拉格纳成了演员，与龙决战
↓(S)
(B)鲁布卢莫龙之战
↓
返回保健室
↓
去伊迪亚家
↓
中央大陆的海湾，找到白色SeeD船
↓
在军官室，将信交给指挥官
↓
去F.H.（或保健室）
↓
去大盐湖

DISC3序盘开始，去中央大陆南部的伊迪亚家

当斯奎尔睁开双眼，发现自己已在巴拉姆花园的自室里了。他先去保健室（自动），又去伊迪亚家。伊迪亚家位于中央大陆的南部。再次返回巴拉姆花园后（自动），他又来到保健室。从他向睡在床上的利诺阿走去时起，故事就进入了拉格纳第4篇。下面，我们就随他先去伊迪亚家吧。

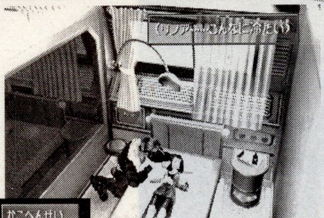


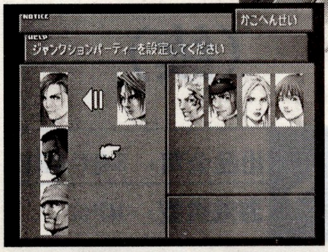
伊迪亚家位于中央大陆南端。标志是那座灯台。楼下有DP

保健室，进入拉格纳第4篇→成了演员！？

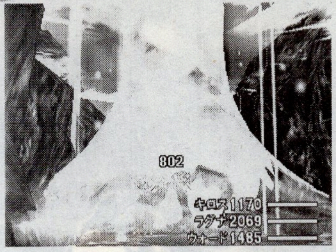
来到保健室，走到熟睡的利诺阿身边，故事就进入了拉格纳第4篇。场景是一个像是溪谷的地方。拉格纳成了演员，正在演戏。情节从他的梦境开始了。情节只有两段，

一段是与鲁布卢莫龙（ルブルムドラゴン）的指令格斗，一段是实战。





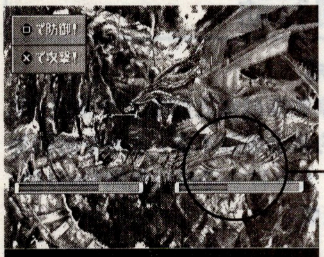
除了斯奎尔→拉格纳，也可选择其他的角色



一定要注意，不能在属性攻击中附加炎和风属性的魔法。若附加这两种属性的魔法攻击龙，就能使龙恢复HP。另外，若级别较高时，龙会发动名为“ブレス”的全体物理攻击。可用“ぼうぎょ”防御

提示 指令对战中，摸准鲁布卢莫龙的习性

拉格纳手持枪刀，与鲁布卢莫龙展开了指令格斗。虽然说是指令格斗，动作却只有防御和攻击。只有在某一时刻，才能接受指令。但这个时机很难掌握，所以只能用连击键去碰运气。可连击键攻击敌人，并不能取胜。必须要象下面介绍的那样，摸准鲁布卢莫龙的脾气，看准时机，采取防御。可以多次挑战，但得不到道具。



快速动作时防御→其他动作时进攻

盯住龙脚的动作

龙受到攻击后，脚的动作预示着下一个动作。只有快速动作预示龙将要发动攻击，这时要连击防御键。其他动作则可用连击键攻击。龙脚快速动作时采取防御，缓慢动作时发动攻击。如此反复操作。

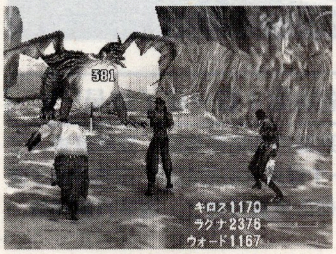
击□防御、击×攻击→基本战术是连击

BOSS 鲁布卢莫龙之战

弱点：怕冷气和圣。可吸收炎和风。

攻击方式：炎魔法、ひっかき（物理攻击）

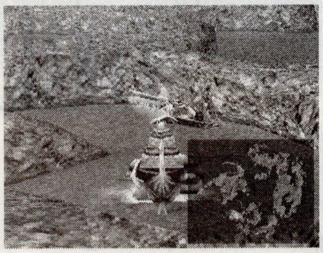
抓住它的弱点，发动冷气属性的攻击最见成效。这种攻击是让攻击力强的角色（恐怕非拉格纳莫属）在攻击力J中附着ブリザド系的最高魔法。另外两人也可发动冷气属性攻击，但若他们不具备属性攻击J，就让他们附着G.F.指令，召唤西瓦或亚历山大（不过，圣属性比冷气效果差）。别忘记派一个队员负责恢复。



避开炎和风，属性攻击中附着冷气

白色SeeD船，停泊在中央大陆西南方的海湾

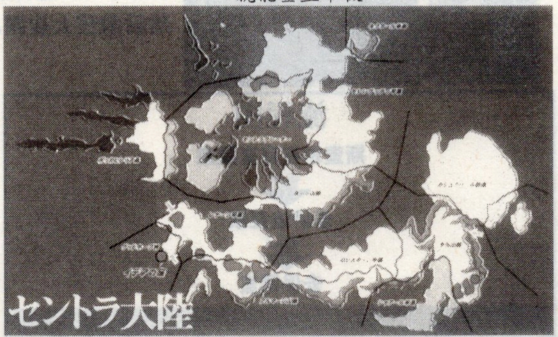
拉格纳篇结束后，再去伊迪亚家。在那里，听到了有关白色SeeD船的传闻，于是就去找这艘船。据说船停泊在中央大陆的一个海湾里，停靠地点实际上是固定的。如地图所示，位于中央大陆西南方一个小岛的海湾里。船停的较隐蔽，要不断变视点，才较容易发现它。找到船后，用自己乘坐的交通工具接触船，就能登上船去。



船比周围的山低，不易被发现



用自己的交通工具接触船，就能登上甲板



和军官室内的指挥官交谈

登上船后，和军官室内的指挥官交谈，故事情节就会发展。沿甲板向右走，楼梯下就是军官室。最初是自动会话，交谈结束后，再和指挥官搭话。第二次会话结束后，斯奎尔一行就向着埃司达（エスタ）出发了。



韦次和索恩也在船上

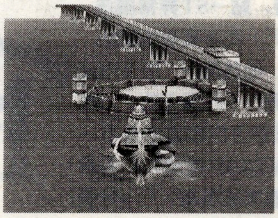
这艘白色SeeD船上，可以见到韦次和索恩。在莫巴，他们与利诺阿同属于森林猫头鹰组织。现在，韦次在甲板上，索恩在操舵室。韦次仍在积极收集情报，他会告诉你白船的来历以及指挥官的身世。索恩也掌握许多重要情报，和他们多搭话，肯定会有不少收获。



提示 由F.H.出发，或由保健室出发，都能去大盐湖

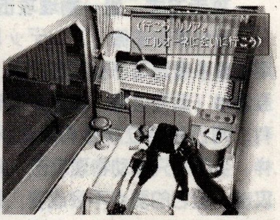
要去埃司达，就必须穿过大盐湖，但又不能直接去大盐湖，必须从F.H.沿铁道线走过去。乘坐交通工具，一到达F.H.，就进入沿铁道线行走的情节。除此之外，还有个更简单的方法。即去巴拉姆花园保健室，走到利诺阿的身边。这时，即便没在F.H.附近，也自动进入沿铁道线行走的情节。

由F.H.出发



乘交通工具到达F.H.，不下来，也会自动进入沿铁道线行走的情节

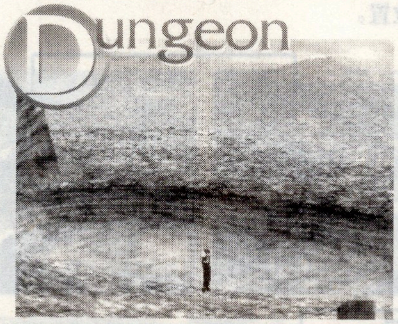
由保健室出发



来到保健室，会自动进入同样的情节。难道可以不去F.H.了！？

小情报

和鲁布卢莫龙开战前，一定要选“ちょ、ちょっと待ってくれ”。否则，自己就会在没有装备的状态下，与龙开战。连存记录都来不及。



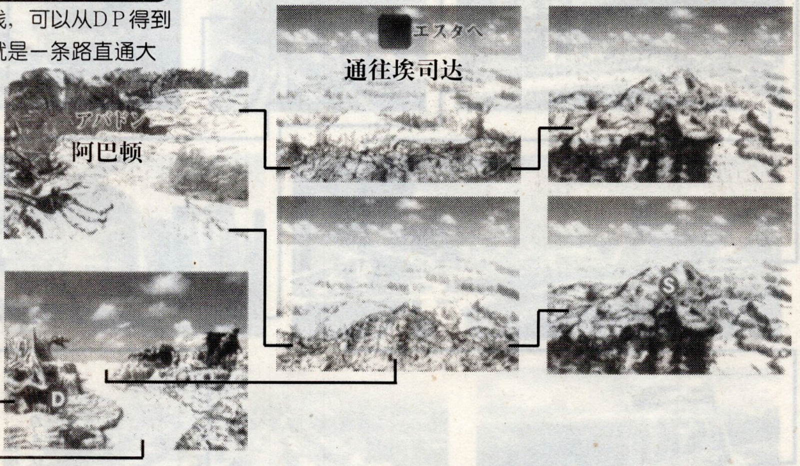
大盐湖

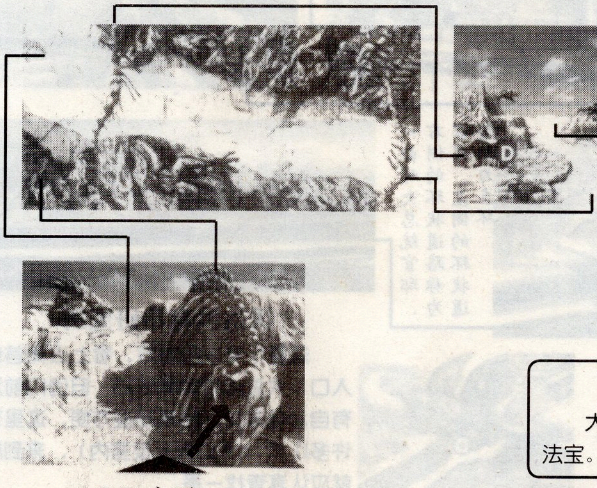
向着埃司达前进

到达埃司达之前，必须经过大盐湖。道路只有一处分支，几乎不可能迷路。但遇到的魔物都是些凶恶的家伙，作好各种准备之后再前进。

穿过恐龙骨

只有一处分支。走穿过恐龙骨的路线，可以从DP得到魔法。所以走这条路线更有利。之后，就是一条路直通大盐湖。目标是最深处通往埃司达的道路。途中只有与阿巴顿（アバドン）交战，同时尽量避免与那些难对付的小兵交手。





F.H. 方面

小情报

大盐湖战斗中，能发动圣属性全体攻击的亚历山大是克敌制胜的法宝。让它进入待命状态。对付阿巴顿也很奏效。

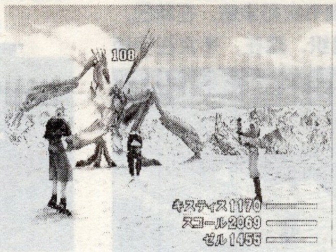
BOSS 阿巴顿之战

弱点：怕炎和圣

攻击方式：坐→物理攻击，站→ST异常魔法

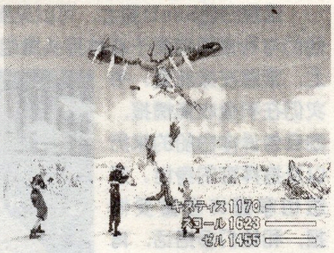
对付属安迪德（アンデッド）即不死系的魔物，用恢复系魔法可予以沉重打击，使其倒下。这个方法最简单（但要注意，凤凰之尾和レイズ系无效）。再有，阿巴顿站立状态和蹲坐状态下的攻击方式不一样。坐着时只发动物理攻击，站立时只发动S T 异常攻击。但它的弱点不会改变。看来还是用ケアル等恢复系魔法不断地攻击它，是击倒它的最有效的方法。

蹲坐状态

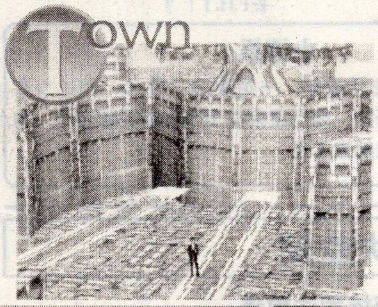


坐着时，只发动物理攻击

站立状态



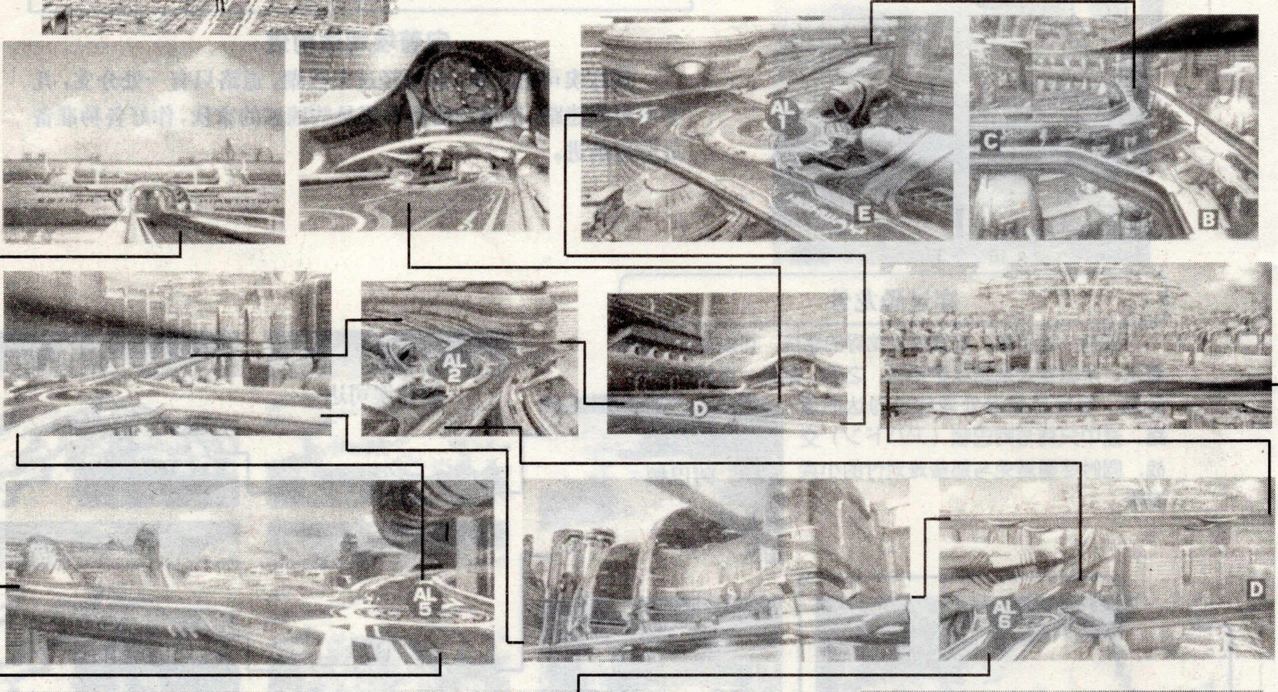
站立时，会用サイレス、ブライン等发动ST异常攻击

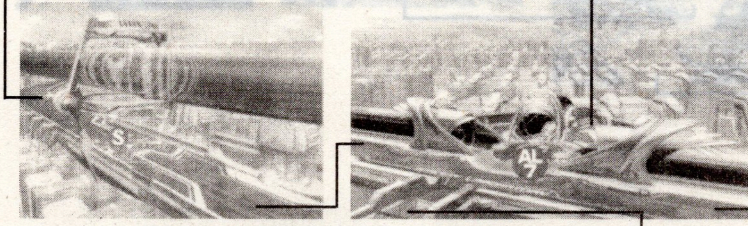


科学都市埃司达

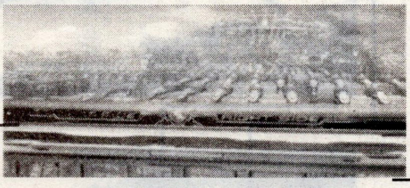
寻找沃达因(オダイン)博士～前往卢那门(ルナゲート)

这是世界上最大的都市之一，又是今后冒险的据点。下面，以到达入口时开始的拉格纳第5篇和寻找沃达因博士的情节为中心，作些介绍。请参照地图，掌握都市内各设施的位置。



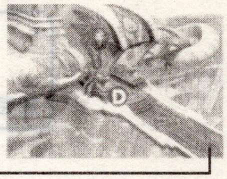


←面对大总统官邸，右侧的环状道路称为右环，左侧的环状道路称为左环



能够存记录、全部恢复HP的场所

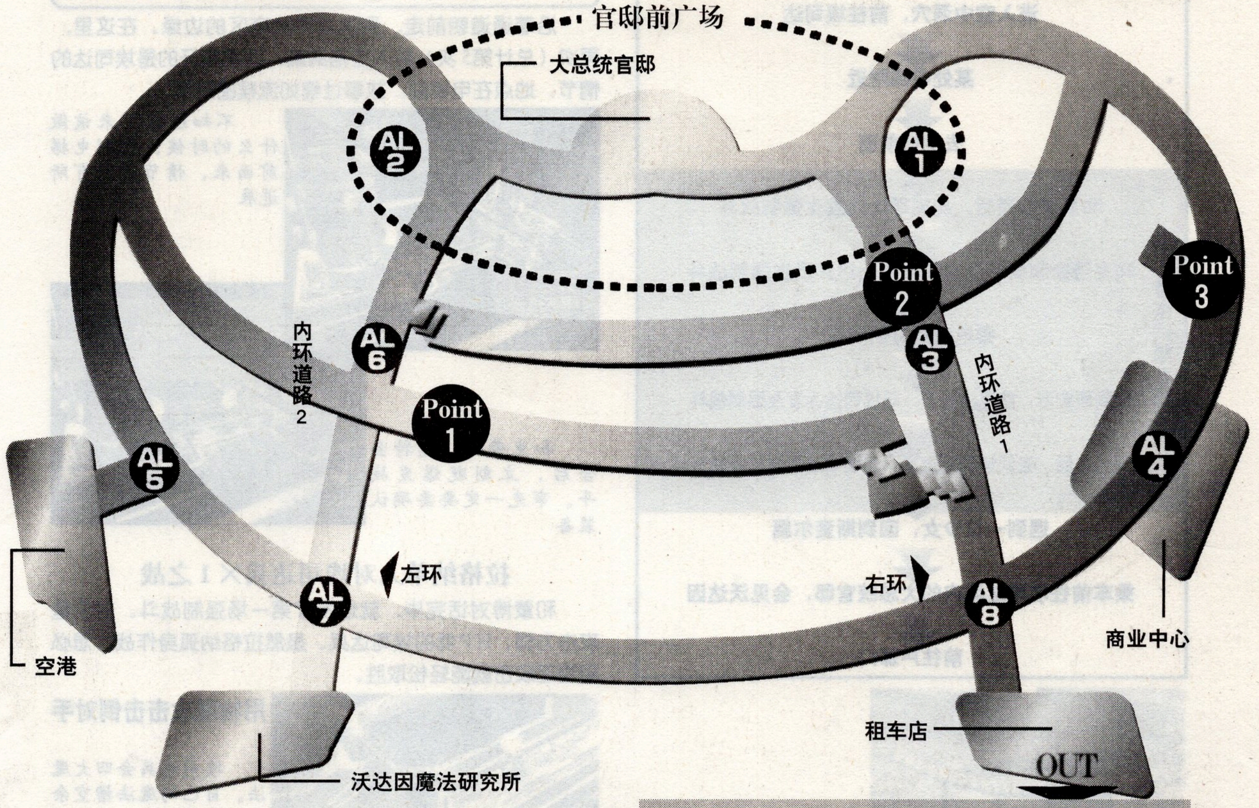
沃达因魔法研究所左面，即空港右面的通道上，有个地点能够使HP完全得到恢复。队员们通过这里时，闪光从天而降，瞬间全体队员的HP就完全恢复了。而且，这里还有记录点。由于这座都市里没有饭店，存记录只能来这里。乘电车来时，在5号站或7号站下车较近。记住位置，每个情节结束后，最好都到这里存一次记录。



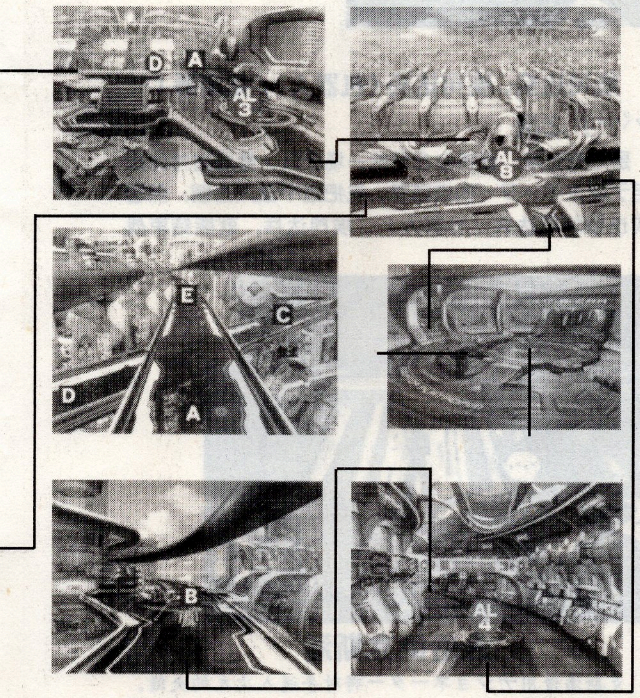
沃达因魔法研究所

这是个常来的地方。看上去离首都入口、大总统官邸都较远，但因门前没有自动电车站，往来都很方便。这里有许多D P （入口附近及室内），来到后就应认真查找一番。

规划成环状的街道　　埃司达示意图



Point1、2、3见87页



这座城市看上去非常复杂、其实它被规划成环状，构造很简单。但因城市占地面积极为广阔，靠步行移动就太辛苦了。城市中通行一种座椅式自动电车，在城中设有8个车站。下表刊登了各车站名称和发车方向。

自动电车指南

（AL1）**官邸前广场1**
前往首都入口→经过商业中心→经过内环道路1

（AL2）**官邸广场2**
前往魔法研究所→经过空港→经过内环道路2

（AL3）**内环道路1**
前往官邸前广场1
前往首都入口

（AL4）**商业中心**
前往官邸前广场1
前往首都入口

（AL5）**空港**
前往官邸前广场2
前往魔法研究所

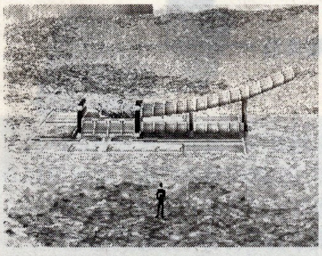
（AL6）**内环道路2**
前往官邸前广场2
前往魔法研究所

（AL7）**魔法研究所**
前往官邸前广场2
前往首都入口

（AL8）**首都入口**
前往官邸前广场1
前往商业中心
前往魔法研究所

流程图

进入空中洞穴，前往埃司达
↓
某处电梯附近
↓
去电梯前面
↓
拉格纳第5篇：
和蒙博会话后，与埃司达兵发生强制战斗
↓
和克劳斯和奥特会合，与埃司达兵发生强制战斗
↓
乘电梯离开研究所
↓(S)
回到研究所，乘电梯向下，与埃司达兵发生强制战斗
↓
紧追沃达因，去沃达因研究所，与埃司达兵发生强制战斗
↓
遇到一位少女，回到斯奎尔篇
↓
乘车前往埃司达城内的大总统官邸，会见沃达因
↓
前往户那门

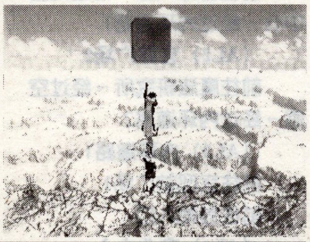


埃司达市东南方的航天站。户那门就在这里

穿过藏在空中的门，前往埃司达

击倒了大盐湖的阿巴顿，再向湖深处前进，就见到一扇浮在空中的门。这是通往埃司达的大门。

进门后有一条通道，前面还有个升降机。下了升降机往前走，再乘一次升降机，就到了大都市埃司达的入口。道路只有这一条，放心走，不会迷路的。



走到图片中的这个地方，就见空中浮着一段楼梯和一个门。那就是通往埃司达的门

提示　透明墙的用意

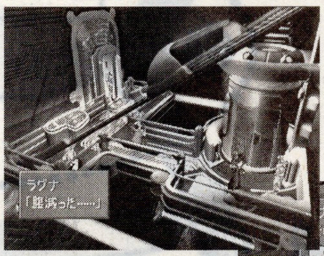
刚进入埃司达的领域，就见到一个操作台。这是测试包围埃司达全域的透明墙板的机器。请从这台机器上确认墙板的使用方法。



不测试就前进，也不会出现问题

即将进入埃司达时，再次转入拉格纳篇

沿着通道朝前走，到达埃司达市区的边缘。在这里，再次（总计第5次）转入拉格纳篇。这次展开的是埃司达的情节。地点在电梯前。故事过程如流程图所示。



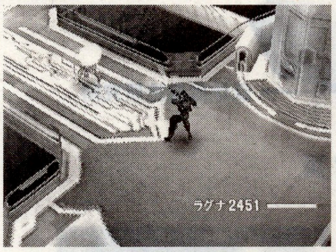
不知道接下来该做什么的时候，就到电梯前面来，情节就会有所进展



和克劳斯、奥特会合后，立刻就爆发战斗。事先一定要要确认装备

拉格纳单人对埃司达兵×1之战

和蒙博对话完毕，就爆发了第一场强制战斗。对手是攻击力弱、HP低的埃司达兵。虽然拉格纳孤身作战，想必用物理攻击就能轻松取胜。

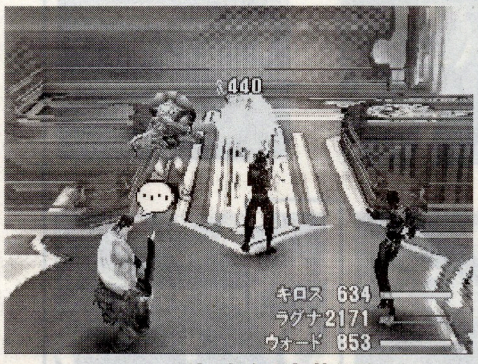


用物理攻击击倒对手

埃司达兵会四大魔法。自己的魔法槽空余时，应尽量吸收敌人的魔法。自己的魔法槽已满时，可将敌人一招击倒。

埃司达兵、埃司达兵（机器人）、克斯潘（ゲスパー）之战

是与克劳斯、奥特会合后的一场战斗。最难对付的是使用デジョネーター的克斯潘。先把这个敌人击倒，然后依次击倒埃司达兵（机器人）、埃司达兵，就能结束战斗。

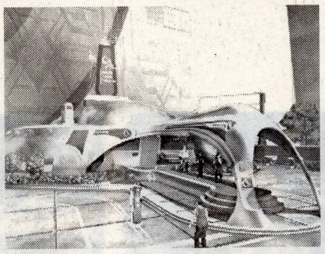


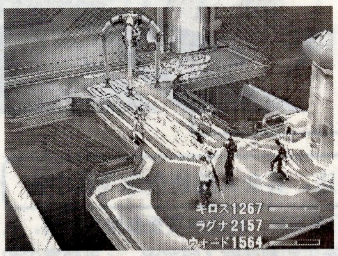
先击倒克斯潘

克斯潘使用デジョネーター将对手送入次元的夹缝。先击倒它。之后，就要小心埃司达兵（机器人）的ソードブーメラン

紧追沃达因到狂人潘朵拉研究所（ルナティックパンドラ研究所）→前往沃达因研究所（オダイン研究所）

离开狂人潘朵拉研究所后，跟着沃达因走。先返回狂人研究所，在楼下打了一场强制战斗。又跟着沃达因，乘电梯来到研究所外，坐车去沃达因魔法研究所。以后的经历是一楼的强制战斗→坐自动车到2楼→强制战斗 操纵右侧的操作台→去1楼深处的房间，遇到少女时返回斯奎尔篇。来到大总统官邸，见到沃达因，他说快去卢那门吧。





埃司达兵、埃司达兵（机）、因宾希布（インビンシブル）

先击倒使用即死（デス）的埃司达兵（机）

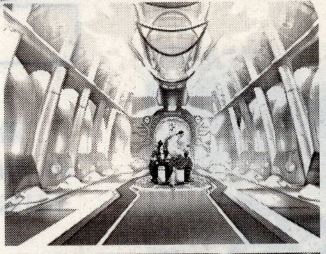
先攻击埃司达兵（机）



沃达因研究所1层，埃司达兵×2

若是埃司达兵（人），用物理攻击便可击倒。战斗中注意吸收魔法

边战斗，边吸收魔法



坐自动车去2层里面

为了开启里面锁着的门，坐自动车去2层。深处有两个DP



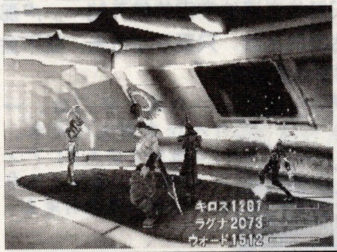
操纵右侧操作台开锁

和埃司达兵（机）×2的战斗结束后，操纵画面右侧的操作台，就能打开锁



去1层深处的房间

坐自动电车返回1层，来到里面的房间，见到一位少女。此时，故事又返回斯奎尔篇了



沃达因研究所2层，埃司达兵×2

特别要注意的是即死。集中攻击一个敌人，速战速决。

被即死击中前结束战斗

小情报

离开狂人潘多拉研究所时，能偷听沃达因博士的谈话。当时，他正和助手谈一件极为珍贵的道具。要一字不漏地记住。

提示 埃司达商店指南



Rinrin's Shop 宠物店

商品和其它宠物店基本相同。销售“宠物通信”。

有宠物通信

Johnny's shop 道具店

店门总是紧闭。来几次后，才能得到道具（2次）。以后，不定时开门。

可得到ハイポーション等

Karen's Syore 书店

备有月刊武器、格斗王、宠物通信等市面上少见的杂志。

可得到各种杂志

Cloud's shop 道具店

商品和其它地方道具店的商品相同。补充一些恢复药。

Dou Juan's Shop 装备店

和其它装备店一样，是只改装武器的专门店。

Cheryl's Store？？？

平常闭店。多来几次，偶尔能得到珍贵的道具。

可得到珍贵道具

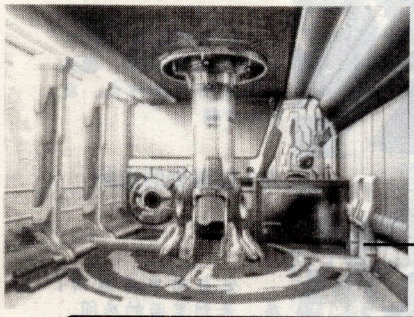
Port

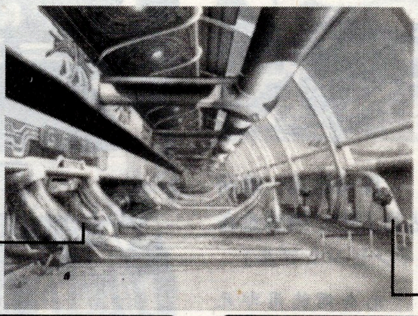


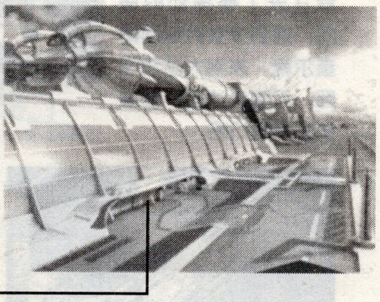
卢那门

飞向宇宙…

看看埃司达市周边地图就知道，卢那门位于市区的正东方向。但两地之间被海湾隔断，必须从北面绕道。这次行动的第一个目标就是卢那门。

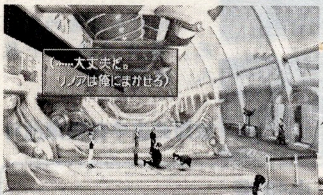




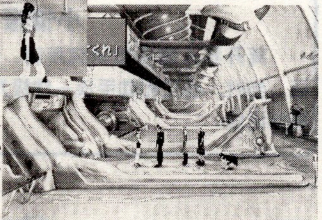


前往埃司达市东面的航天站——卢那门

斯奎尔一行来到埃司达市区的大总统官邸，见到沃达因博士后，博士让他们赶快去通往宇宙的航天站——卢那门。卢那门位于埃司达市的东面。只要不步行去，就不会发生战斗，因此也不需要检查装备。



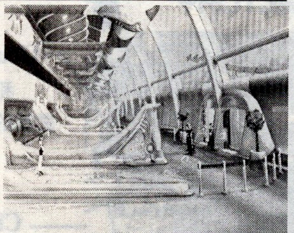
到达卢那门后，一行人径直朝大门走来。门口遇到了安杰罗（アンジェロ），寒暄了几句后，大家一齐朝前走去



门前有位女服务员。和她搭话，她便带领大家走进门。附近还有几个人。和他们搭话，得不到有用的情报，所以不必理睬他们

提示　从左门出去

卢那门的内有两个出入口，每处都装有指示灯，右红左绿。和交通信号一样，绿灯通行，即左门可通行。



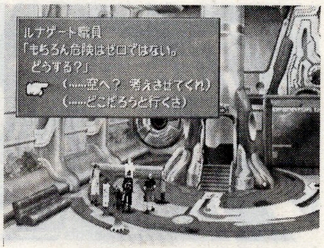
从外面进来时只有一个门

小情报

卢那门入口附近停着两辆车，其中一辆是斯奎尔等人乘坐过的出租车。当时车开不走，但从卢那门出来时，这些车仍停在原地，这时再试试看。

主力随塞尔去埃司达，其余人随斯奎尔飞往宇宙

一行人走到了卢那门最深处，在这里要重新组织队伍。队伍将分成2支，一支随斯奎尔和利诺阿飞向宇宙，一支随塞尔和魔女留在地面，去埃司达。塞尔挑选队员时，要提些问题。但不管你选哪项回答，最后都由塞尔决定入队队员。



和卢那门职员对话时，对方提出了问题。选择上面的项目回答她，就能和别的角色对话了

组成宇宙分队和地面分队

斯奎尔分队（宇宙）

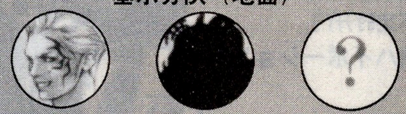


斯奎尔　利诺阿　???

去卢那基地(ルナサイドベース)

该分队行动中，只需斯奎尔和利诺阿参战。因此，另一位队员战斗力弱也没关系。

塞尔分队（地面）



塞尔　谜之女性　???

阻止狂人潘朵拉（ルナティックパンドラ）的情节

这支分队的3名队员，必须在埃司达市区及狂人潘朵拉设施内作战。队员都要能征善战。



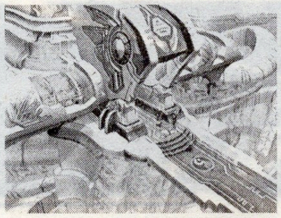
埃司达市区

阻止狂人潘朵拉

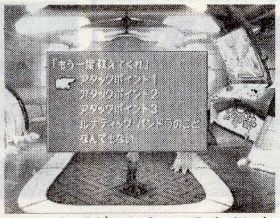
离开卢那门后，塞尔分队又返回了埃司达市区。刚到达时，情况还和以前一样。但访问过沃达因博士，狂人潘朵拉也开动起来之后，自动电车便停止运行，街上人们的话语也变了。

到沃达因魔法研究所了解情况

塞尔分队正要走出卢那门，忽然发生了大地震。震源地是狂人潘朵拉，塞尔等人急忙返回埃司达，朝市西南的沃达因魔法研究所赶去。在那里和沃达因博士会话后，一行人就在埃司达市区开始了阻止狂人潘朵拉的行动。



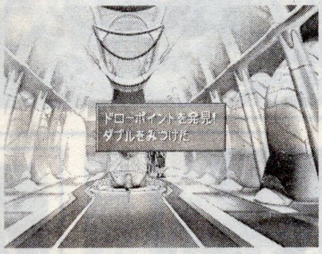
不去卢那门，就进不了沃达因魔法研究所。入口处有DP



说明情况后，再和沃达因交谈，就会谈到作战及有关狂人潘朵拉的事项

提示 复活了的DP

拉格纳篇中曾来过这个研究所。那时曾吸收过的DP中，有些魔法又复活了。



有时，DP中珍贵的魔法并没有复活。请检查一下。

规定时间20分钟以内，冲入狂人潘朵拉

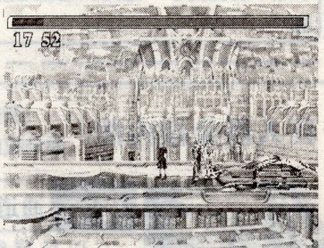
听完沃达因博士的说明，从魔法研究所出来，阻止狂人潘朵拉的行动便开始了。作战时间限制在20分钟之内。超过规定时间，街上的敌人就多得数不清了。为了高效率地使用时间，应在研究所内检查好装备，然后再出来战斗。和敌人的接触地点有3处，每处的外观和发生的战斗如下所述。按照规定时间完成各接触点的战斗。



沃达因用埃司达的简略地图说明作战内容。把各接触点魔法研究所的位置关系记在头脑里，再出去战斗

3个接触点

Point 1 市区中心



剩余15～12分钟

从研究所出来左拐，到第2个丁字路口右拐，就到了第1接触点。

Battle 卡尔巴帝亚兵及精锐兵

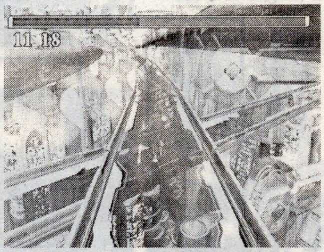


3点中最弱的敌兵。用物理攻击即可击倒他们。先击倒精锐兵更有利。不过，选择逃跑也无妨

获胜… → 前往狂人潘朵拉内部

逃离… ↓

Point 2 立交桥附近



剩余10～5分钟

第2点在市区东面的立交桥附近。记住，只有在桥下等，才能接触敌人

Battle GIM52A及卡尔巴帝亚兵

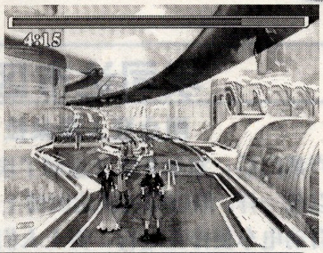


先击倒HP低的卡尔巴帝亚兵，再和GIM52A单打。小心敌人的微型导弹。这点也可逃跑

获胜… → 前往狂人潘朵拉内部

逃离… ↓

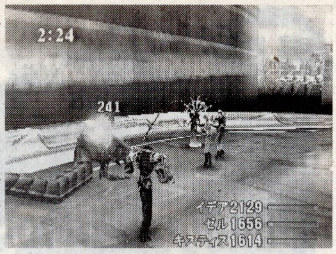
Point 3 商业中心北部



剩余3～0分钟

最后一点是商业中心北部。看地图仍找不到地方的人，走到外环路就能搞清方向了

Battle SAM08G及精锐兵



3点中最强的敌人。至少也要向负责恢复者施プロテス之后再开战

获胜… → 前往狂人潘朵拉内部

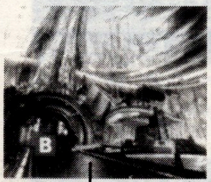
无处可逃

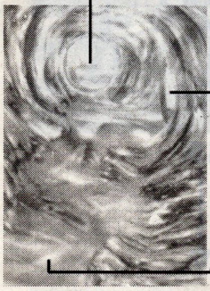
小情报

阻止狂人潘朵拉的行动开始后，魔法研究所左面的记录点不能使用了。遇见沃达因之前，先存记录，并检查装备。

狂人潘朵拉内部

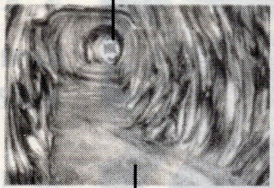
在各接触点战胜敌人之后，队员们就冲入了狂人潘朵拉内部。里面的通道分支多，地形复杂。

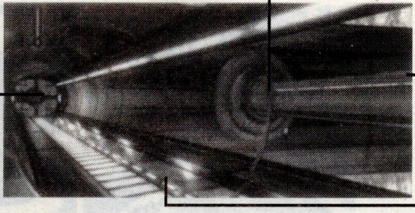


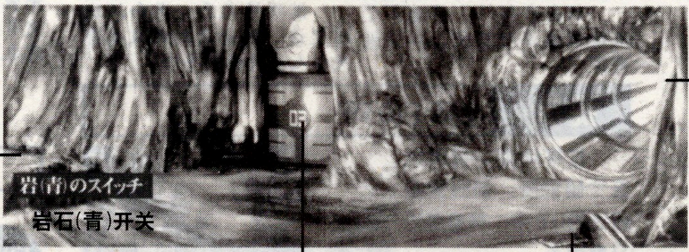


提示 通道左侧的空穴

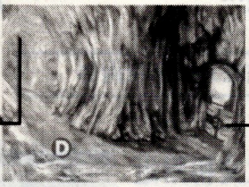
以前是吸收ケアル的DP，现在有什么呢?

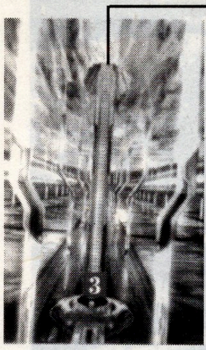


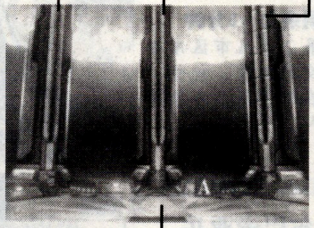




岩石(青)开关

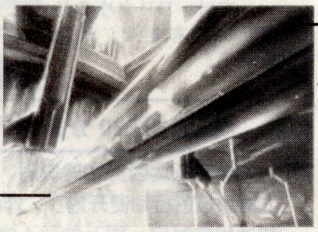






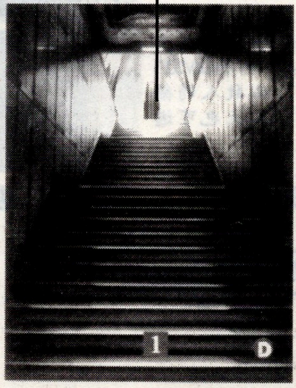


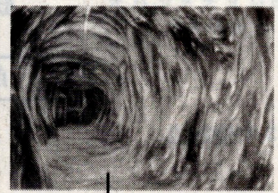
旧钥匙



狂人潘多拉的内部，出现了一些近代化的设施。以前拉格纳篇中还没有这些东西。具有代表性的是管道。3根长管成了通往各个场所的天桥。

内部看上去象是钟乳洞。地图上表示的地形，犹如一个杂乱的迷宫。但若以起降着3台电梯的电梯室为中心，去观察地形，就不复杂了。迷路时，就回到电梯室来辩认方向。







闸门

提示 中央挖掘现场开挖的遗迹，原来是狂人潘朵拉

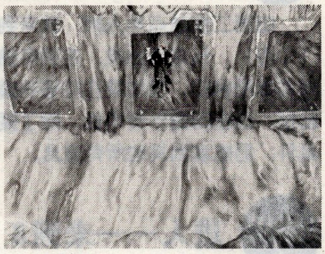
拉格纳篇中曾有个中央挖掘现场。那里正在挖掘的，原来就是狂人潘朵拉。即如果拉格纳篇中破解了闸门的暗锁，其结果现在就能反映出来。下面介绍的就是几种不同结果。

闸门



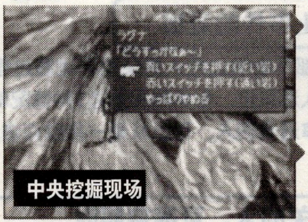


若开启了闸门，就能拿到室中的道具，或从DP吸收到魔法



移动岩石，并开启了全部闸门，才能得到所有道具

岩石



岩石落下来填住洼坑，就能前进了

狂人潘朵拉

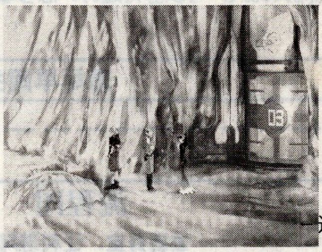
若弄落远处的岩石



这点

狂人潘朵拉

若弄落近处的岩石



这点

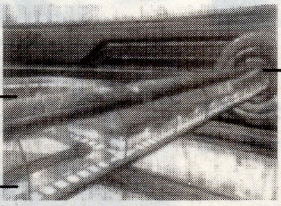
旧钥匙

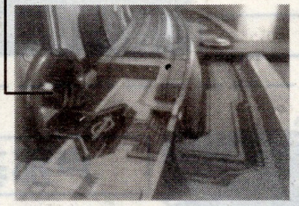


若事先不捡起两个地方的旧钥匙，就开启不了这扇门



梯子右下方的门开了。里面有珍贵道具





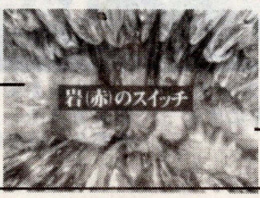
提示 梯子倒在地上

闸门里有个地方，拉格纳篇中曾摆放着一架梯子，现在梯子倒了。这架梯子前方有DP。



可以得到珍贵的魔法，附近还有珍贵的道具





狂人潘朵拉

根据进入的时间，进来的场所和出去的场所会改变

Point 1 进入——来到1

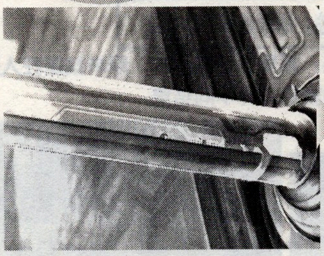
由第一接触点冲入狂人潘朵拉内部时，进来就到了电梯室前面。只有这一个地点可以自由使用电梯，拿到全部道具。如果不打算快速过关，就从第一接触点进来，多拿些道具。

(B) 只能从这里出去





Point 2 进入——来到2

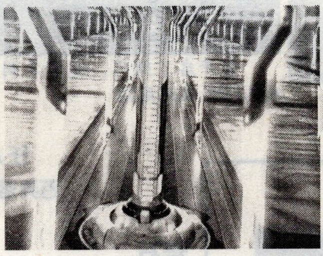


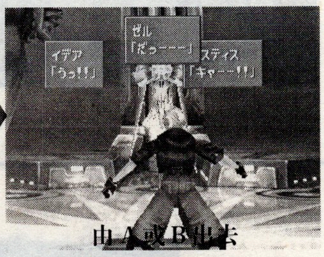


从A出去（无法到达B）

由第二接触点冲入时，就来到了管道的一端（2点）。从这里出发，走到电梯室就出去了，移动范围很小。但如果在拉格纳篇中破解了所有暗锁，现在即便不乘电梯，除了藏在洞穴中的道具外，仍能拿到其他所有道具。

Point 2 进入——来到3





由A或B出去

由第三接触点冲入时，就来到了长楼梯下面（3点）。从这里去闸门等场所，必须经过电梯室，因此绝对不可前往。即拉格纳篇中破解的暗锁，除了对有DP的洞穴有意义外，对其他事物没有任何作用。

不管何时进入，都不能阻止事件的进展

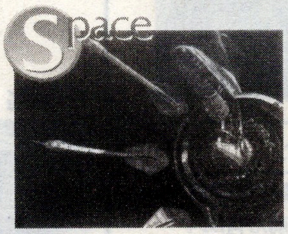
以上结果表明，不管何时进入，都不能阻止狂人潘朵拉的进展过程。另外，若不能在规定时间内接触，就不能进入狂人潘朵拉，但结局和上述3种情况的结果一样。想尽快闯关的人，可以静待超时。想多拿道具的人，可以从第一接触点进入。



想尽早闯关的人，可等待超时

流程图

去医务室，让利诺阿休息
↓（S）
控制室里看月亮
↓
去居住区，和女性交谈
↓
去医务室途中，利诺阿醒来了
↓
跟着利诺阿，去控制室
↓
利诺阿被弹射出去后，观查月亮
↓
在更衣室换服装外出
↓
返回，去通道
↓
控制室里和比特交谈
↓
和女性搭话，一起去救生艇
↓（S）
救生艇中和女性搭话
↓
救出利诺阿
↓
进入飞空艇“神之黄昏（ラグナロク）”



卢那基地

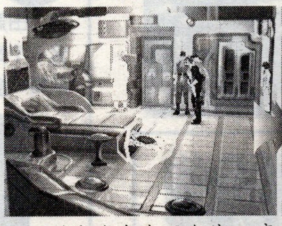
跟着利诺阿……

塞尔分队留在地面，斯奎尔分队则来到被称作卢那基地的宇宙站。基地的规模虽然不大，各种设施却也不少。记住各设施的相互位置关系，就能往来自如了。

漫游医务室、居住区等设施，乘救生艇脱出

来到宇宙，故事就以利诺阿为核心展开了。卢那基地也不例外，利诺阿去哪里，大家也就跟着去哪里。来往穿梭于各种设施之间，主要路线如图所示。以控制室为行动中心，需多次去医务室、居住区等场所。这里不出现敌人，可以尽情欣赏宇宙空间的动人景色。

先到医务室



到达后先去医务室。宇宙站中只有这里有记录点

控制室操作台前

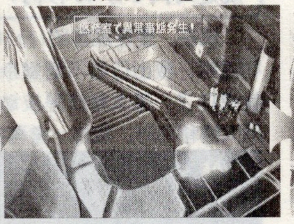


从医务室出来，就去控制室看月亮，走到利诺阿身旁那个人的右侧去

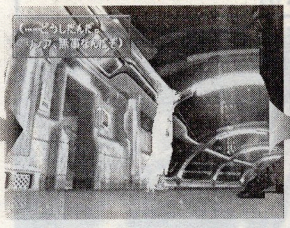
居住区，和女性会话



去医务室途中



和利诺阿去控制室



控制室看月亮



欣赏完月色，上楼梯一直朝里走，到居住区，和这里的女性交谈。然后去医务室

去医务室的途中，利诺阿醒来了。斯奎尔一个人赶到医务室前，遇到了她

跟着利诺阿去控制室。但这时已不必跟在她后面，自己先走也无妨

控制室里，利诺阿被弹射出去之后，大家又去看月亮。地点和上次相同。接下来去更衣室

提示 和通道上的两个人搭话

和更衣室前通道上正在说话的两个人搭话，他们就会谈到一个正在外面工作的重要人物。朝居住区走时，和他们搭话更好。

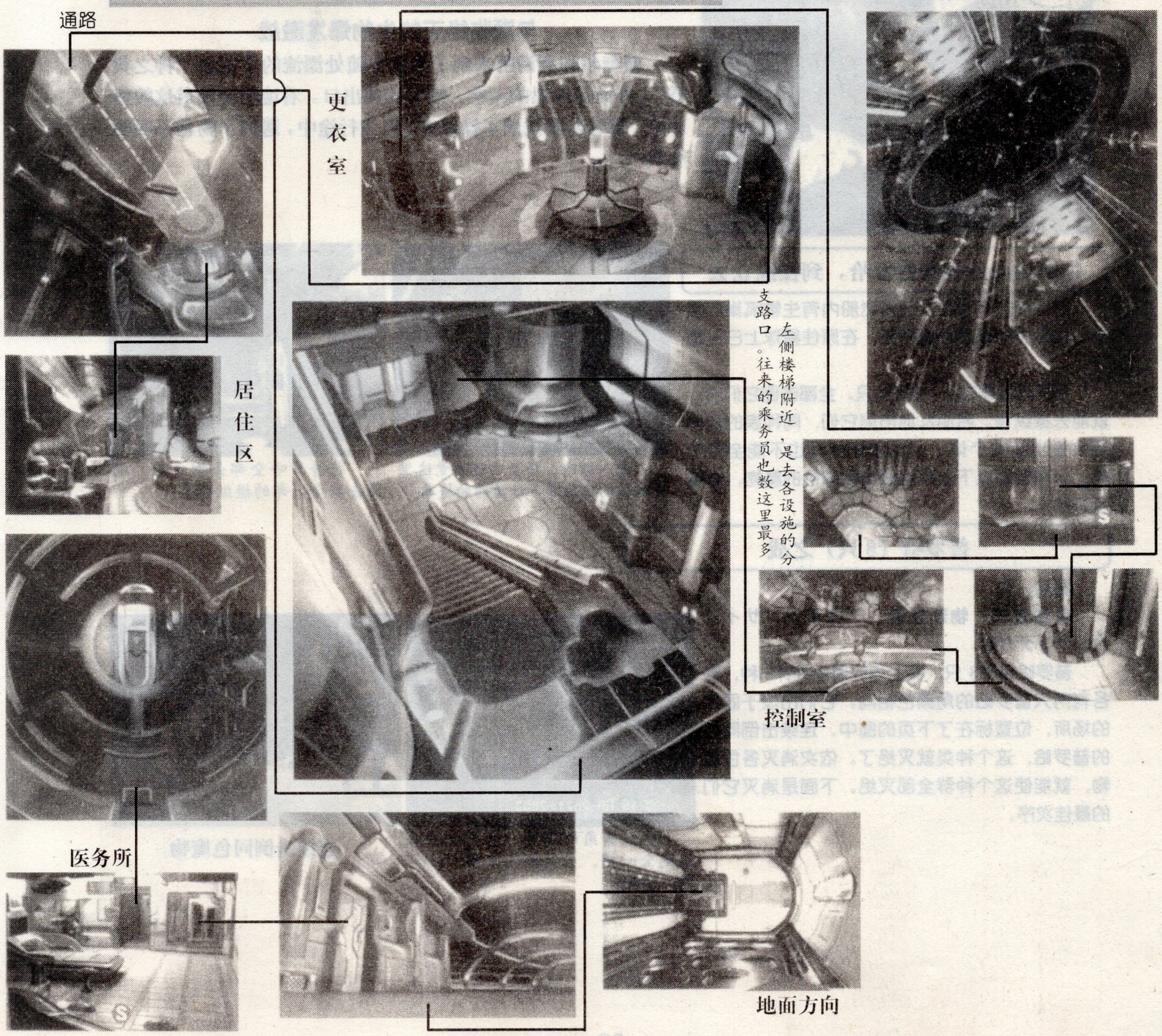


警报发出之后，仍有交谈机会

更衣室换服装

看到利诺阿飘了过来，斯奎尔就跑到右面的更衣室换上宇宙服，追赶利诺阿





提示 和乘务员会话

和卢那基地的乘务员交谈，对方就会谈到这个宇宙站及埃司达的事情。



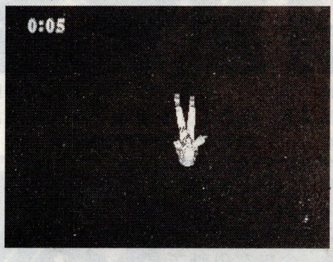
特别是关于埃司达，乘务员知道市区居民不知道的大量内幕

小情报

只有此阶段能访问宇宙站。要想了解这个长篇巨著的种种深层脉络，就应和乘务员多交谈，多交换卡片。

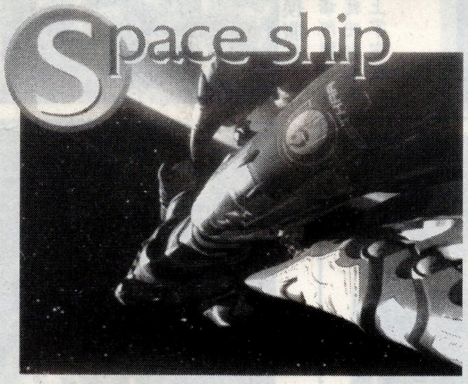
规定时间1分30秒内，抓住飘在太空中的利诺阿

现在，要在规定的1分30秒之内，救出飘在宇宙空间的利诺阿。救出行动不需复杂的操作，只要在画面上抓住她就成功了。基本操作是按动方向键，调整上下左右。利诺阿大幅移动时，按住×键再按动方向键，就能快速移动。



×键＋方向→键高速移动。失败后能重新开始

救援失败后，能再次采取行动。不必慌张



神之黄昏

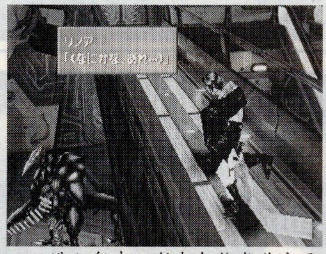
与濒临绝灭的生物爆发激战

斯奎尔和利诺阿来到了宇宙中随处漂流的宇宙船“神之黄昏”。外面是漆黑的太空，没有其他出口。看地图便知道这艘船不大，很容易就找到了操纵室。但飞行途中，遇到了物种不明的生物……。

击倒船内所有的普罗哈，到操纵仓去

进入神之黄昏后，便发觉船内有生物筑巢的痕迹。那种生物是魔物普罗哈，在原住星球上已灭绝了。

普罗哈目露凶光，共有8只。全部击倒它们后，就能去操纵仓。若胡乱地击倒它们，同种族的伙伴还会生出新的个体。无论怎样战斗也不能全歼它们。只有按照以下顺序连续击倒同色的魔物，才能全歼敌人。



进入船内，斯奎尔就发觉这里有凶猛的魔物普罗哈活动的迹象



将普罗哈全部击倒之后，就能去船仓上部的操纵仓了

普罗哈（8只）之战

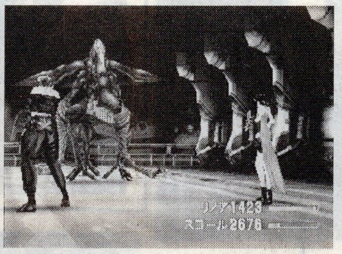
弱点：无

攻击方式：物理攻击、ブライン、サイレス、サンダガ等

普罗哈共有8只，头上角的颜色共计4种，即各有两只普罗哈的角颜色相同。它们出没于固定的场所，位置标在了下页的图中。连续击倒同色的普罗哈，这个种类就灭绝了。依次消灭各色魔物，就能使这个种群全部灭绝。下面是消灭它们的最佳次序。



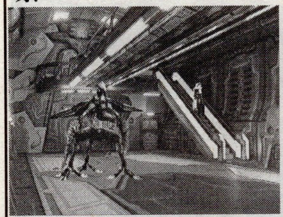
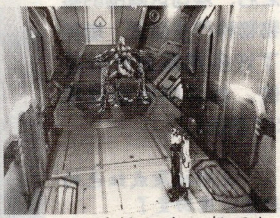
除去头角的颜色，普罗哈的体态完全一样。头角颜色分紫、红、绿、黄4种



连续击倒同色魔物

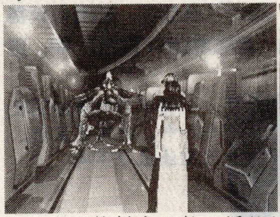
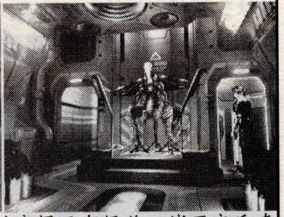
最佳次序为紫→红→绿→黄

紫 —— P

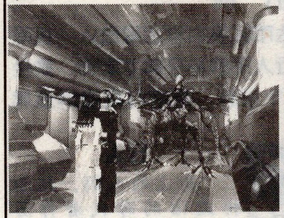
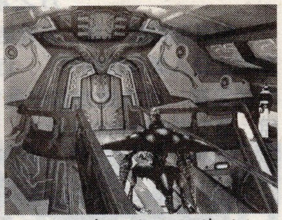
先击倒楼梯下的紫兽。进入里面的门之后，躲开红兽，赶快冲入左门

绿 —— G

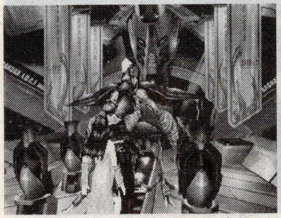
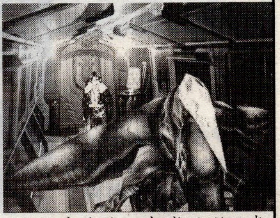
走下楼梯向右转，深处的房间里有绿兽。消灭它后存记录，再去升降机前消灭第2只

红 —— R

击倒了乘船口附近的紫兽后，接着就消灭眼前的红兽。再返回楼梯，登上天桥，消灭第2只红兽

黄 —— Y

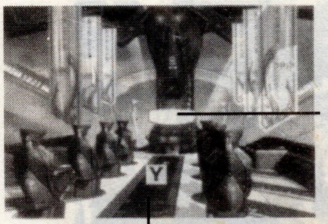



最后消灭黄兽。现在只剩下2只黄兽了，先消灭哪只都可以

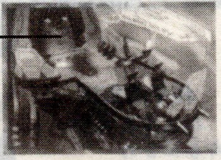
无出口的密封宇宙船

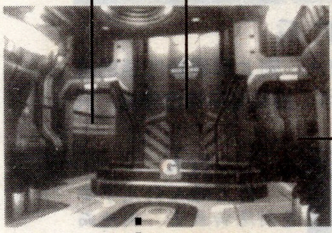
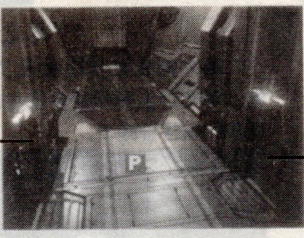
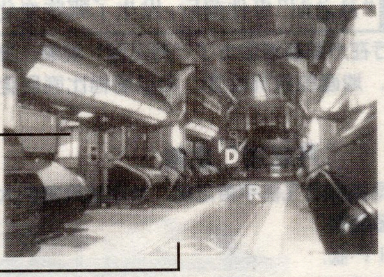
宇宙船“神之黄昏”飘荡在太空。这时，斯奎尔两人来到了船上。幸运的是船内还有氧气。两人暂时在这里安顿下来，他们返回故乡的希望全寄托在这艘船上了。船内没有敌人，但却云集着数只象普罗哈（プロバゲーター）那样凶恶的魔物。战胜普罗哈，是到这艘密封宇宙船来的首要目的。

客席

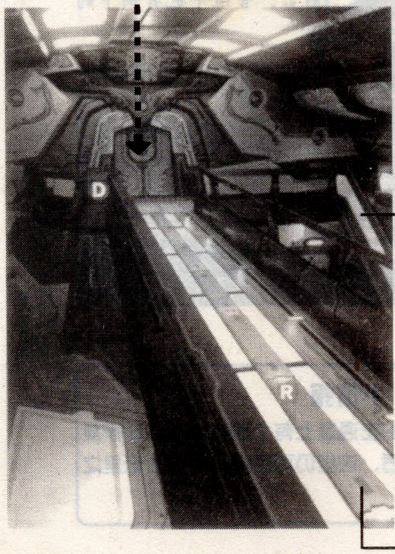
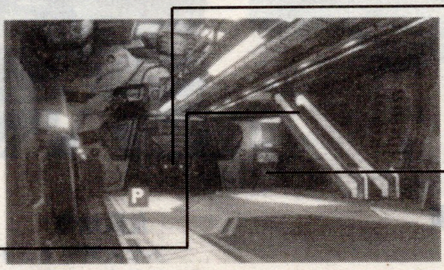
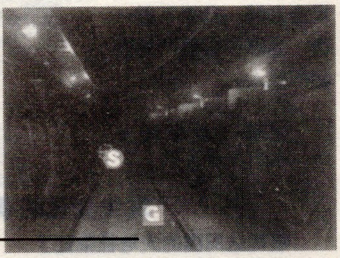


操作台

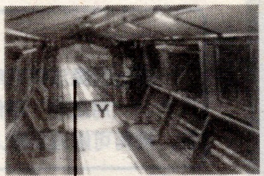


“神之黄昏”船内虽不宽敞，却随处可以找到DP。记录点只有1层右边深处房间内一处。和普罗哈必有一场激战，战前别忘记先存记录

图中虚线箭头处是一扇门。最初门被锁着，从天桥这边打不开门



提示　客席正面有操作台，可提供各种信息

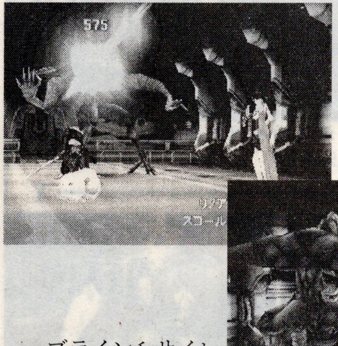


客席正面有个操作台。以前“神之黄昏”的人曾调查过普罗哈，从操作台上可以查阅调查结果，从中能够找到击倒普罗哈的启示。对那些想冒险的人来说，当然就不必看了。

说明很难懂。最后，利诺阿又简单归纳出了几点

小心提防ST异常，施放デス击倒魔兽

给ST防御J附着ブライン或サイレス，给属性防御J附着サンダガ。魔兽虽无弱点，用デス攻击它，却常可获得成功。デス一招可以用作魔法，但附着到ST攻击J 中，更具威力。



将デス附着到ST攻击J 中，效果更显著，且魔法威力不减



ブラインとサイレス等ST异常攻击很难对付。应预先采取防御

小情报

普罗哈慌乱中常丢下珍贵的道具。可以充分利用魔兽的再生能力，多缴获一些道具。

小情报

战斗中夺得的道具，有时和战后遗弃的道具不一样。遗弃的道具中珍贵物品更多。

提示　“月之泪”事件前后，发生了哪些变化？

斯奎尔一行在卢那基地目击了“月之泪”现象。发生这一事件之后，地面的状况巨变，和以前相比面目全非了。

“月之泪”之前

斯奎尔和同伴出发飞往宇宙之前，埃司达周围的大陆上，出没着许多魔物。

其中多数魔物HP低，攻击力弱，几乎不堪一击。当然也有要严加提防的敌人。

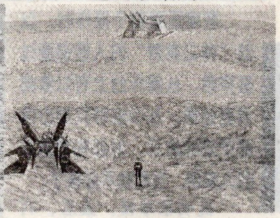


宁静、和平的大陆，人们安居乐业

发生变化的事项

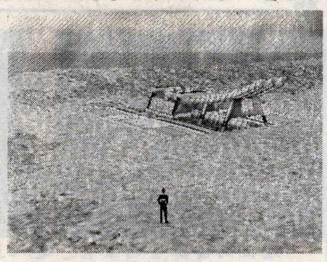
埃司达周围的大地被染红了
埃司达周围分布的魔物变了
埃司达市区行人的言谈举止变了。遇到了敌人





“月之泪”之后

所谓“月之泪”，是魔物自月球落下的现象。泪落地之后，埃司达周围的魔物种产生巨变，增加了许多更难对付的家伙。战斗中必须使用ST防御J。



天地被染成红色的地区，魔物变了

埃司达市区

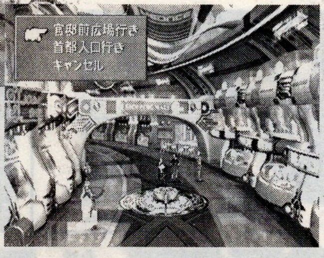
“月之泪”前

和其他街区一样，埃司达市区里也没出现敌人（仅除去阻止狂人潘朵拉情节）。行人平静地在街上走动，乘坐自动电车，可快捷地前往各个设施。商店内商品琳琅满目，是个安全便利的大都市。



行人

街上的人们，把恐怖政治的时代看作历史，生活在和平幸福的现实社会中



和平的街区

街上没有魔物，人们都各忙各的

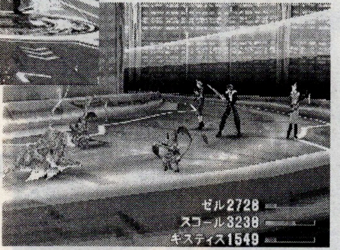
“月之泪”后

最大的变化就是出现了敌人。街上都是些凶猛的魔物，不知什么时候便会发生战斗。自动电车也已停运，只能步行去各设施了。



行人

街上的人们几乎都遭到魔物袭击，倒地而亡。管道中也有倒下的人

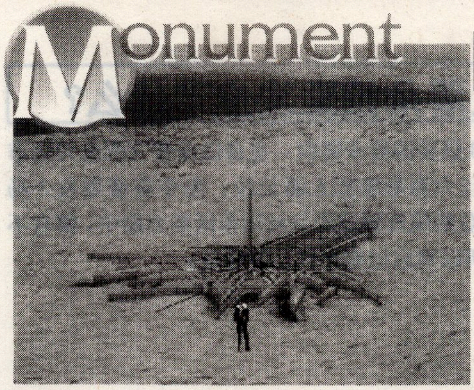


危险地带

不管走到哪里，不进入设施内，就有遇到魔物的危险

小情报

沃达因魔法研究所的左通道上有个地点，能自动恢复HP。“月之泪”事件后，这里仍可使用。但到达这里之前，极有可能遇到敌人。



魔女纪念馆

为了救出利诺阿

斯奎尔两人终于回到了地面。下一个目标是位于埃司达市区东面的埃司达国立魔女纪念馆。左图是纪念馆外貌，内部没有特别要去的场所。建筑物本身较低，不易被发现。一路上要仔细识别地图。

流程图

去“神之黄昏”客室

到埃司达国立魔女纪念馆，救出利诺阿

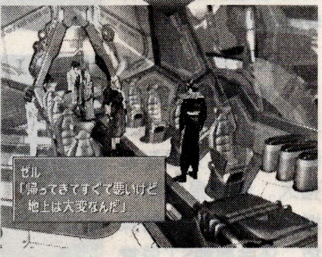
去伊迪亚家

去埃司达大总统官邸

利诺阿被人带走后，斯奎尔前往“神之黄昏”客室

斯奎尔和利诺阿稳稳当当地落到了地面。一着地，利诺阿就被人带走了。她去的地方是国立魔女纪念馆。斯奎尔想追，可一个人又去不了。于是便回到“神之黄昏”的客室，另想主意。在那里，他和伙伴们再度重逢。





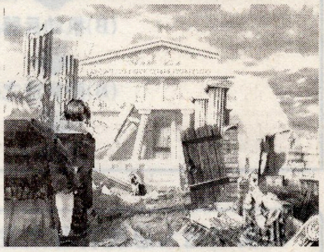
和伙伴们在客室商议后，来到操纵仓，启动了“神之黄昏”

从埃司达国立魔女纪念馆救出利诺阿，前往伊迪亚家

启动了“神之黄昏”，飞向埃司达国立魔女纪念馆，去救利诺阿。“神之黄昏”不能进入纪念馆，于是就把它停在馆外，大家走了进去。馆内不会遇到敌人，故不必检查装备。



来到入口后，只需朝里走，情节就会随之展开。馆内没有陷阱及暗设机关。



别忘了入口附近有个DP，可以吸收ストップ。过了DP，就径直朝里走

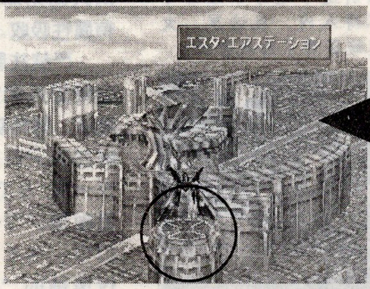
上述各设施内不发生战斗

小情报

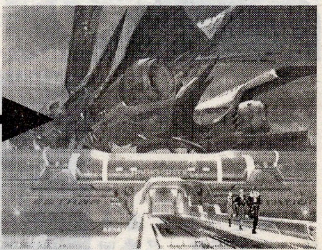
乘坐“神之黄昏”，还能直接降落在大海中央的F.H.。

提示 利用空港，操纵“神之黄昏”，直接进入埃司达市区

驾驶“神之黄昏”回来后，再沿世界地图标明的道路进入埃司达市区，就让人觉得太慢，且容易遇到敌人。高效率的途经是利用空港，从这里可直接进入市区。



图中圆圈内标明的场地，就是空港。画面上出现“エスタ·エアステーション”（埃司达·空港）时，按下○键，就能直接降落



空港在市区中的具体位置，可参照前面的介绍



狂人潘朵拉里发生了什么？

DISC3 最后的战斗舞台，竟是以前曾飞临埃司达市区上空的巨大箱形船狂人潘朵拉。船中将要爆发 3 场 BOSS战。登船前曾到过的艾丝达市区甚至船中，都有不少魔物。所以别忘记检查自己的装备。

流程图

去埃司达大总统官邸

↓

去飞空艇“神之黄昏”

↓ (S)

去狂人潘朵拉

↓

(B)风神及雷神之战

↓ (S)

(B)机动兵器战

↓

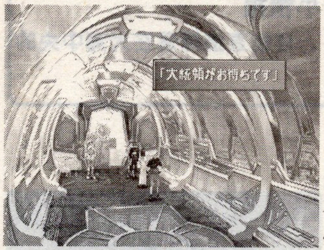
(B)萨伊法之战

↓

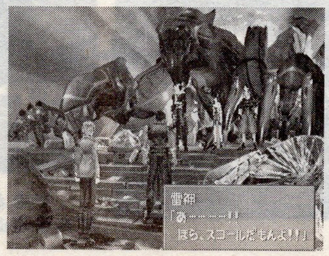
DISC4

从埃司达大总统官邸出发，去狂人潘朵拉

救出了利诺阿，从伊迪亚家出来，大家便朝座落在埃司达市区的大总统官邸进发了。去埃司达市区，只需乘坐“神之黄昏”降落到空港，而无须步行。来到官邸，悉心听完大总统和沃达因布置今后的作战任务，大家又返回“神之黄昏”，乘飞空艇前往狂人潘朵拉。这时，狂人潘朵拉正漂浮在埃司达市东南方向的地亚兹点（ディアーズポイント）上空。大家从地图上确认了方位，就出发了。



大总统官邸内部。以前这个地方未经许可不得入内。在这里，大总统召开了作战会议



刚进入狂人潘朵拉。不管何时，只要回到这里，就能乘坐“神之黄昏”冲出去

狂人潘朵拉里当然找不到道具店，船内又将和强大的BOSS发生战斗，所以出发前要从埃司达市内的商店补充足够的道具等用品。结束了BOSS 战，就该进入DISC4了。

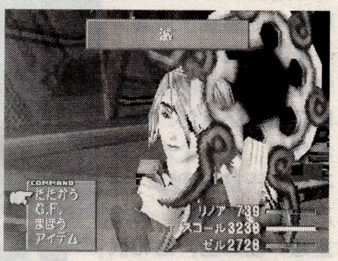
BOSS　风神及雷神之战

风神→弱点：无。吸收风，毒无效。

攻击方式：“斩”（单体物理攻击），“灭”（全体物理攻击），“碎”（特殊攻击），メテオ（仅用于台词之后），ヘイスト，リジェネ，ペイン等。

雷神→弱点：无。吸收雷，毒无效。

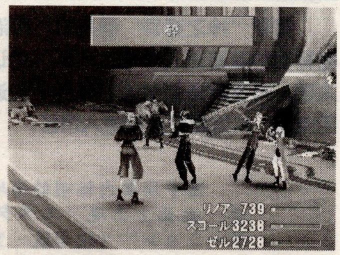
攻击方式：通常物理攻击，“雷神飞龙升”（台词之后，特殊攻击）反击单体物理攻击





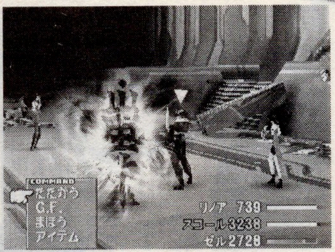
已是第2 次交战了。和巴拉姆街的战斗相比，攻击方式显著增加了，变得非常强大。特别是风神，增加了3种强力的特殊技，还会数种ST异常攻击，要小心提防。两人都无弱点，并具有属性吸收。

严禁往属性攻击J中附加风和雷属性的魔法。属性防御J 中要附加エアロ系和サンダー系，ST 防御J 中要附加ブライン、スロウ、ペイン等。对付风神的“碎”（将HP降至1的特殊攻击）



风神的特殊攻击中，最要严加提防的是“碎”。用防御指令都不能挡住这招

的方法是，事先使全员处于可恢复的状态。两人的攻击都以物理攻击为主。因此，先要施加プロテス。为避开敌人的魔法攻击，事先还要施加シェル，リフレク。先击倒风神更有利。



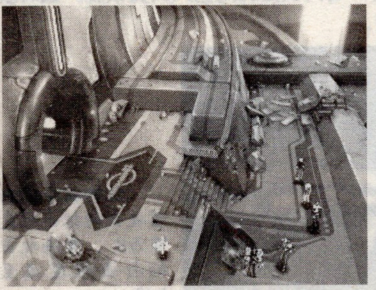
风神还能施放具有毒和沉默效果的ペイン。用ちりょう或エスナ做好恢复的准备

小情报

作战会议结束后，和大总统交谈，就会出现5 项会话选择。只有选择最后一项“この部屋から出してほしい”，才能走出房间。还可以去商店。

提示　比古斯和卫吉最后发的牢骚是……

结束了和风神及雷神的战斗，又往前走了一小段路，就遇到了比古斯和卫吉。已经和他们打了2次，但这次却没有发生战斗，而是听他们发了一通牢骚。他们愤愤地说再也不当士兵了。今后，还有机会和他们交战吗？

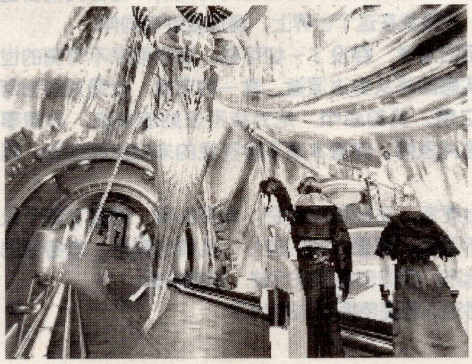


假装没看见走过去也无妨。但若想体验故事的乐趣，就和他们搭话

BOSS　机动兵器 8 型 BIS 及支援兵器 L&R 型之战

紧追风神和雷神进入狂人潘朵拉内部，来到下图中的场所时，与敌兵器发生交战。与以前的BOSS相比，这次算是遇到了强敌。

敌兵器由机动兵器本体和两肩装备的两台支援兵器，共计3个部件构成。战斗中，状态会发生变化。具体情况如下面所示。



登上第一台电梯上楼，再朝里走就到了这个场所。爆发了强制战斗



机动反击模式 ON
支援反击模式 OFF

双肩架着支援兵器。这时，若攻击机动兵器本体，敌人就变成下面的状态。通常敌人只发动物理攻击，表明敌人正处于攻击力低的状态，是进攻它的绝好机会。让攻击力强的队员，向本体进攻。



机动反击模式 OFF
支援反击模式 ON

卸下了双肩的支援兵器。进入这种状态时，敌人马上就要施放コロナ特殊攻击，这会使全体队员的ＨＰ都降至1。紧接着敌人又用支援兵器发动物理攻击，最后会对全体队员施放メギド・フレイム，别忘记做好恢复的准备。

机动兵器8型BIS→弱点：怕雷。

攻击方式：通常物理攻击，反击，ツインホーミングレーザー，コロナ（特殊攻击），メギド・フレイム（全体魔法攻击）

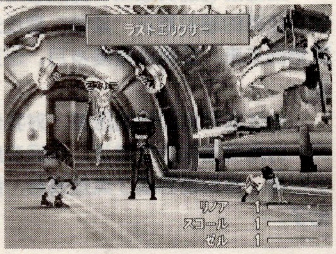
支援兵器L＆R 型→弱点：无（不受物理攻击伤害＝无敌）。

攻击方式：通常物理攻击，反击，ツインホーミングレーザー

战斗开始前，全体队员都要准备好做恢复和苏生。首先向队员施加プロテス，以免遭受敌人的物理攻击时，过份消耗自己的HP。并需向全员施加ヘイスト，进入立刻就能恢复的状态。令攻击力强的队员攻击机动兵器（用物理攻击或雷属性魔法）。而支援兵器不怕任何攻击，故不去理会它。要抢在敌人进入支援反击模式之前，作好恢复的准备。敌人施放コロナ后，立刻让全员恢复。被メギド・フレイム击中前，应治愈丧失的战斗力。



不管用何种招数，都无法击毁支援兵器。而它进入支援反击模式时，还能反击并施放ツインホーミングレーザー。只能不去理会它



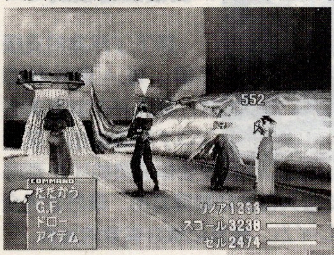
特殊攻击コロナ使全体队员的ＨＰ降至1　为了避免进一步遭受物理攻击，完全丧失战斗力，中招后应立即着手恢复

BOSS　萨伊法之战

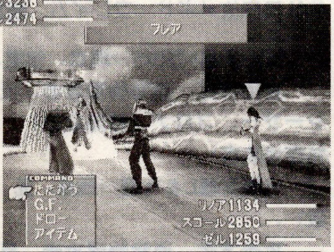
弱点：怕毒。

攻击方式：物理攻击、フレア、特殊攻击等

DISE3的最后一战，发生在斯奎尔和竞争对手萨伊法之间。同样使用枪刀的两个人，又打了起来。萨伊法只怕毒，攻击方式和以前一样，仍然以物理攻击为主。不过，他的攻击力比以前大有提高，战斗前还是先给自己施加プロテス为妙。萨伊法的魔法攻击也提高不少，ファイア也变成级别更高的フレア。所以战前应给队员的属性防御J中附加炎系魔法。他是狂人潘朵拉内三连战中最弱的对手，只要作好恢复反复发动物理攻击，就不难将他击倒。



萨伊法高举枪刀，抡了几圈，发动了物理攻击。看来，他的功力确实增强了



他仍象以前那样施放炎系魔法。队员们已将ファイア系魔法附加到了属性防御J中

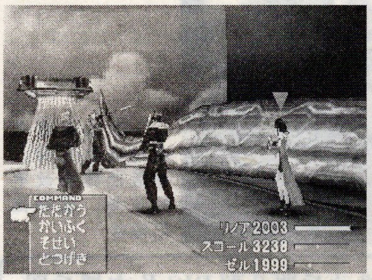




↑→得到G.F.奥丁(オーディン)后，再和萨伊法交手，他就会使出奇妙的"斩铁剑·返"

提示　集"防御"、"恢复"、"苏生"于一身的队员有奇效

为了战胜终盘出现的强力BOSS，建议使用"防御（ぼうぎょ）"、"恢复（かいふく）"、"苏生（そせい）"三种指令能力。若将这三种能力集中到一名队员身上，就能培养出专门从事恢复和苏生的角色。让专门攻击的角色只负责攻击，专门恢复的角色只负责恢复，战斗就能有条不紊地进行。



防御指令使物理攻击的打击程度降为0，魔法攻击的打击程度减至1/2

小情报

有一种珍贵的魔法，可以使包括BOSS在内的所有敌人出现"体力为0"这种ST异常。让全体队员都吸收此魔法。BOSS战必须用到它。

DISC4　狂人潘朵拉～阿提密西亚城

谁都不能逃脱阿提密西亚的掌心

未来世界的魔女，运用先进的科学之力，向过去的世界伸出了意念的触手。目标就是利诺阿。不把利诺阿封印到隔离空间里，阿提密西亚（アルティミシア）绝不肯罢休，她决不能容忍别人自由地生活。

为了接近遥远的未来时间，为了消灭一切悲剧的元凶阿提密西亚，摆在我们面前的艰巨任务，就是压缩时间。

这是黎明前的激战。魔女利用神秘的力量，极力使缠住利诺阿的超前意识"延续"到过去。自模糊的过去，至飘渺的未来，压缩这漫漫岁月，也正是未来魔女的多年愿望。

从过去开始的时间压缩，对我们生活的现在产生了影响。时间流逝失去了意识，永远变成了瞬间。失去了时间坐标轴，客观世界成了风烛残影，维系世界的支柱渐渐溶化了。

斯奎尔　穿过压缩的时间，走向未来

万物皆成泡影，人们急速旋转，坠入虚空。丧失了支撑肉体的精神世界，甚至对自己的存在都产生了错觉。

但是，我信念犹存。相信世间有真情，相信真情会结出硕果。只要我在这个世界上，身边就会有同伴。

虚无的海洋，吞没了一切存在。潜向那深不可测的世界，现实感即将从身边漂逝。唯一的支撑，就是对利诺阿的思念之情。我的心中，绝对抹不去她的倩影。心想事成，将这种思情，向着本来不存在我的未来世界延伸，再延伸。

冲出虚海，又被抛向虚空。鸟影乱舞，遮蔽了整个天空。那不是鸟，那是时间的碎片。乱舞的翼影，急匆匆地飞向了远方。我们也整理好行装，走向未来。

即将进入阿提密西亚的时代了。

流程图

狂人潘朵拉

去阿迪尔（アデル）所在的房间

↓

击倒阿迪尔
战斗阿迪尔+利诺阿

↓

最初的房间

利诺阿成为伙伴

↓

到达时间压缩世界
战斗魔女(1)×6+魔女(2)×4+魔女(3)

↓

时间压缩世界

走向海岸

↓

顺着锁链走向阿提密西亚城

↓

阿提密西亚城

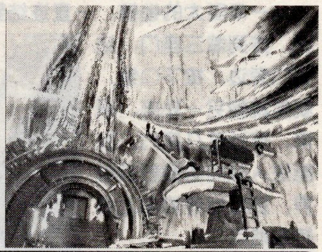
被封印的能力
解开被封印的能力

↓

与最终BOSS的决战

升降机移近了

DISC3中，安置在远处的形似跳台的升降机，DISC4中被移到了图示位置。登上升降机向上行，就能到达阿迪尔所在的地方。

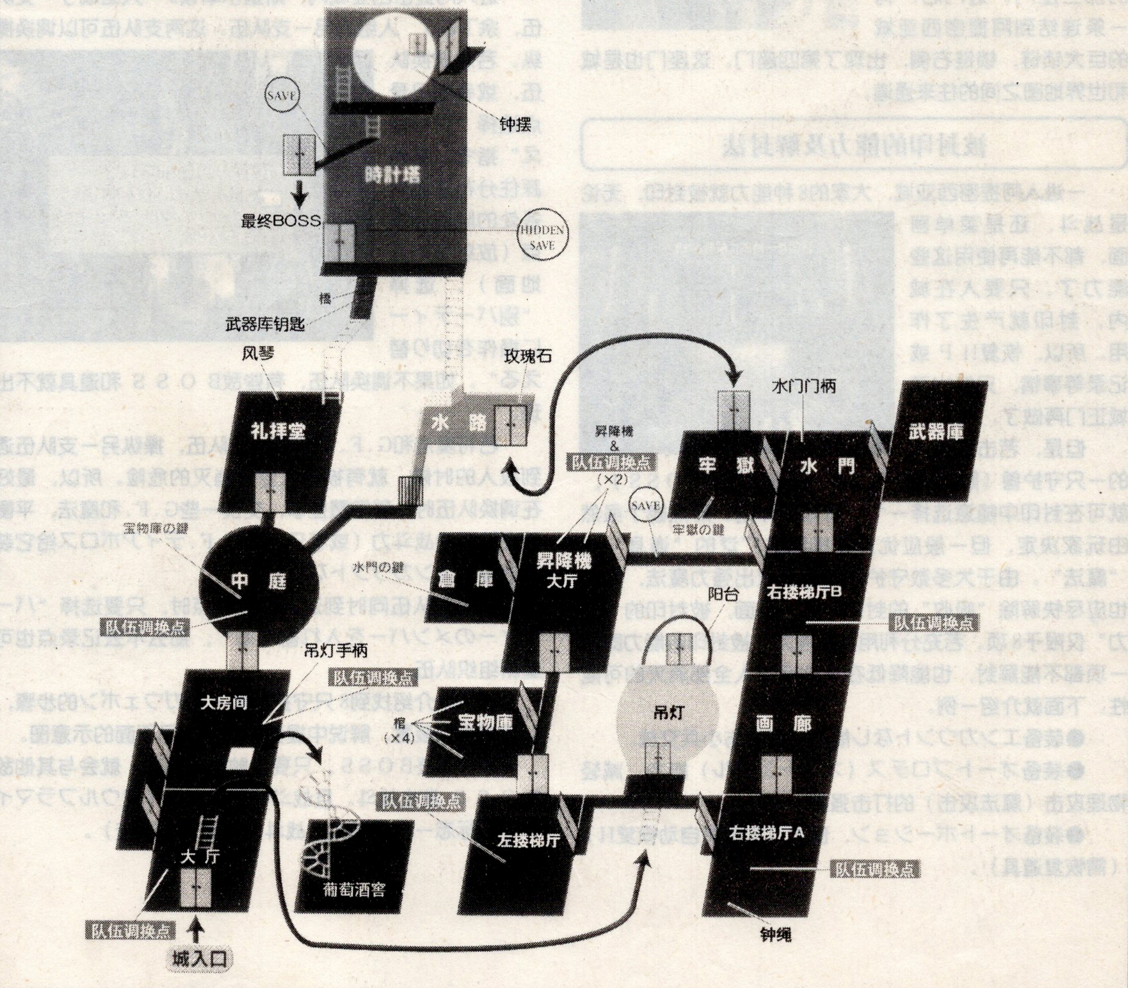


注意利诺阿的剩余HP

与阿迪尔发生战斗。被阿迪尔逮捕的利诺阿，也出现在敌方队伍里。所以不能使用全体攻击的战术。因为利诺阿的HP若降为0，游戏即刻结束。

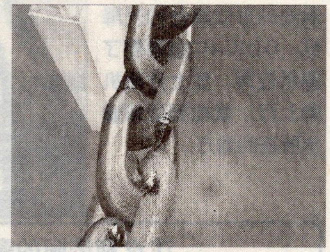


阿提密西亚城示意图



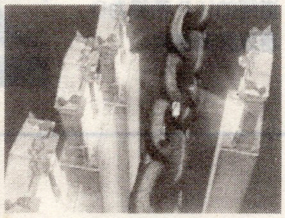
时间压缩后的世界

一串巨大的锁链，一直连结到阿提密西亚城。锁链左侧，排列着三座门。站到门旁边，按下○键，就能跳到另一处去。原来，穿过这几座门，就能进入时间压缩后的世界，到达世界地图上的特定地点。



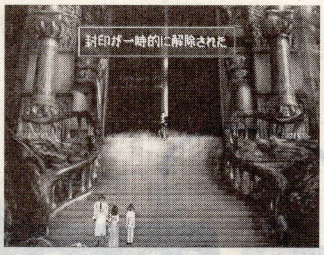
时间压缩后的世界地图上，凡是“商业、居住等公众利用的区域”，包括市区和其他地方，都被一片蓝光笼罩，无法入内。因此，买卖道具，只能使用后面所列方法。而时间压缩后仍能进入的场所，也并不多。

DISC4开始之前，一直在狂人潘朵拉内待机的飞空艇，时间压缩后，停泊到了埃司达·卡修库巴（エスタ·カシュクバール）沙漠。利用陆行鸟，可以到达沙漠，找到飞空艇。飞空艇着陆点附近，还另外有门。这座门不是前面提到的那三座门。进门后，有一条连结到阿提密西亚城的巨大锁链，锁链右侧，出现了第四座门。这座门也是城和世界地图之间的往来通道。



被封印的能力及解封法

一进入阿提密西亚城，大家的8种能力就被封印，无论是战斗，还是菜单画面，都不能再使用这些能力了。只要人在城内，封印就产生了作用。所以，恢复HP或记录等事情，只能出了城正门再做了。



但是，若击倒城内的一只守护兽（除オメガウェポン和最终封印BOSS），就可在封印中随意选择一个，解除其作用。解除哪个虽然由玩家决定，但一般应优先选择用途广泛的“道具”或“魔法”。由于大多数守护兽都能吸收出强力魔法，因此也应尽快解除“吸收”的封印。另一方面，被封印的“能力”仅限于8项。若充分利用其他能力，被封印的能力即使一项都不能解封，也能降低在城内被敌人全部消灭的可能性。下面就介绍一例。

●装备エンカウントなし能力，避免与小兵交战。

●装备オートプロテス（オートシェル）能力，减轻物理攻击（魔法攻击）的打击强度。

●装备オートポーション，使战斗中能够自动恢复HP（需恢复道具）。

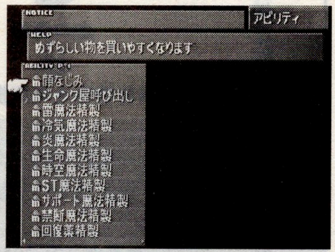
DISC4 买卖道具及改造武器的方法

①飞空艇内与杰克对话

如果完成了CC团情节，进入DISC4操纵飞空艇时，按△键，切换成艇内画面，CC团的成员就会进入艇中。成员之中，杰克兼营道具店和装备店。这时他肯定在艇内的通道上，找到他和他搭话即可。如果未完成CC团的情节，刚进入DISC4时，杰克虽然也站在艇内同一通道处，但这种情况下，其他成员不登艇，很难使人注意到杰克的存在。

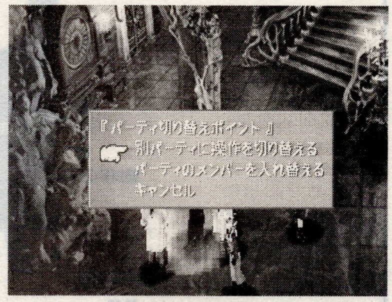
②使用能力“呼出商店”及“呼出装备屋”

G.F. トンベリ可以掌握“呼出商店”，而G.F.グラシャラボラス最初就已掌握了“呼出装备屋”这种能力。利用这两种能力，可以从目录画面直接去商店和装备屋。不过，利用“呼出商店”所能到的地方，仅限于DISC3结束时，访问过的店铺。



调换队伍

进入阿提密西亚城内，斯奎尔率领3 人组成了一支队伍，余下的3 人组成另一支队伍。这两支队伍可以调换操纵。若想调换队伍，或者到记录点选择“いれかえ”指令，或者踩住分布在城内各处的队伍调换点（放射绿光的地面），选择“别パーティーに操作を切り替える”。如果不调换队伍，有些敌BOSS和道具就不出现。



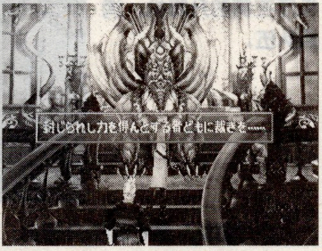
若将魔法和G.F.集中到一支队伍，操纵另一支队伍遇到敌人的时候，就有被敌人全部消灭的危险。所以，最好在调换队伍时，稍微费些事，交换一些G.F.和魔法，平衡两支队伍的战斗力（或者只交换G.F.ディアボロス给它装备上能力エンカウントなし）。

当两支队伍同时到达队伍调换点时，只要选择“パーティーのメンバーを入れ替える”，那么不去记录点也可重新组织队伍。

接下来介绍找到8只守护兽和オメガウェポン的步骤，以及城内的装置。解说中提到的地名，见下面的示意图。

除了最终BOSS，只要接触敌方标志，就会与其他敌BOSS发生战斗。且战斗中可以撤退（仅ウルフラマイター，标志一出现就发生战斗，并能立刻逃走）。

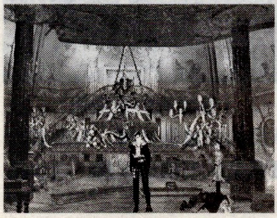
スフィンクス/アンドロ出现场所：大厅

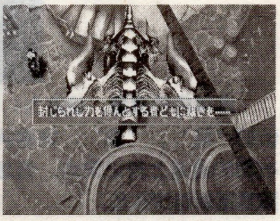


在大厅2Ｆ发生战斗。不过，与敌方标志接触的范围非常狭窄。身体不靠上去，就不能触摸到它。

トライエッジ出现场所：葡萄酒窖

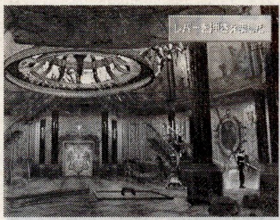
若不按住大房间里的吊灯手柄，就走到吊灯的上方，吊灯就会坠落。其冲击力又会震开地板上的一扇门。从这扇门走下去，就会遇到トライエッジ。关于按住手柄的方法及其效果，参见下面コキュートス的说明。





コキュートス出现场所：阳台

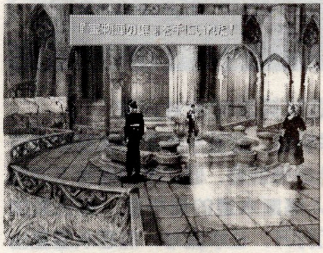
派一支队伍去大房间，踩住右侧的队伍调换点，这时会出现“已按住手柄”的提示。现在更换队伍。只要按住手柄的队伍不离开，吊灯就不会坠落。另一支队伍可趁机从吊灯上方走过去。到阳台就能遇到コキュートス。





カトプレパス出现场所：宝物库

首先去中庭的喷水旁，拾起掉落的宝物库钥匙。不关闭水门，停止喷水，就看不见这把钥匙。但可以连敲○键，探查喷水附近的地方，找到它。开关水门的方法，见ウルフラマイター的解说。



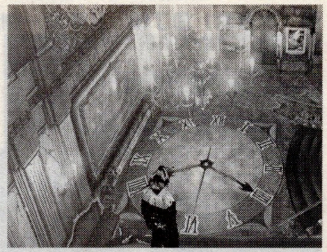
宝物库里并排放着四口棺材。随便检查其中一个，这个被检查的棺材和相邻棺材的棺盖就会翻过来（即被打开的棺盖关上，关着的棺盖被打开）。这样开来关去，当所有的棺盖都被打开时，カトプレパス就会出现。



●打开所有棺盖的简单方法

刚进入宝物库时，必定出现下列情况：左右的棺盖敞开，中间两个棺盖关着。让处于这种状态的棺盖都敞开的方法是，不用考虑顺序，每个棺材都查看一次即可。此外，进出宝物库不会改变棺盖开闭状态，不会复原到刚进宝物时的状态。

ドルメン＋アリニュメン出现场所：画廊



画廊里挂着12幅小型绘画，标有拉丁文和希腊文标题，及一幅大型画，上面的标题被涂抹得看不清了。站在画前按○键，就能观赏这幅图，同时也能看到图的标题。下图就是每幅画的位置及其标题。

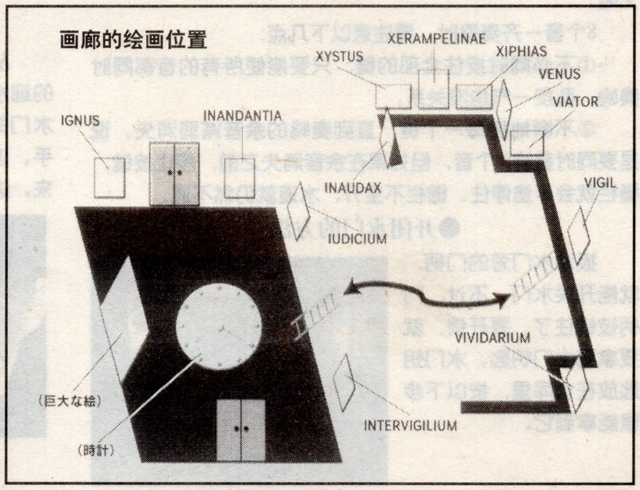
观赏过三幅小型画后，再观赏大型画，就会出现选择画面，让你排列刚看过的三幅小型画标题的顺序。将特定的标题，按照特定的顺序选择，大型画就被重新绘制，ドルメン也出现了。找到特定标题和顺序的启示，隐藏在画的标题和地面上绘的时钟里。



●找到特定标题和顺序的方法

首先，从标题中抽出X、V、I三种字母，然后用这些字母组成一个罗马数字。这个数字就是这幅画的编号。（例如“V I G I L”可抽出V、I、I，→V I I = Ⅶ）。而“VIVIDARUM”和“INTERVIGILIUM”都多一个V，除去这个V，可分别组成“Ⅷ=Ⅷ”和“Ⅲ=（Ⅳ）”。画廊上的绘画实际上是按罗马数字的次序顺时针方向向排列（画廊2Ｆ，从右上方的绘画开始，顺时针方向排列）。所以，只要知道了其中某几幅画的编号，根据上述法则，就能判明剩余绘画的编号。

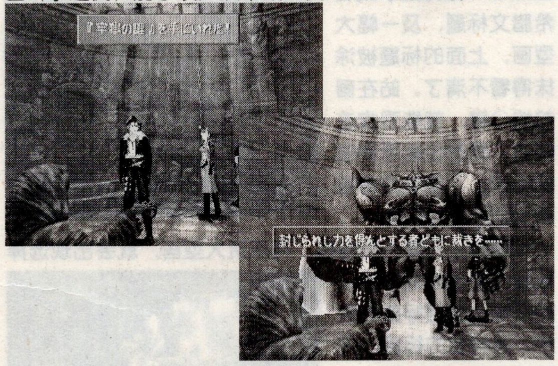
查清绘画编号，再看地板上绘的时钟（从画廊2Ｆ看得



更清楚）。时钟文字盘上的罗马数字，相当于绘画的编号。记住时针、分针和秒针所指的数字，再分别找到编号和这三个数字相同的三幅画，将三幅画的编号按时针→分针→秒针的次序排列，就得到了正确的结果。

ウルフラマイター出现场所：牢狱

走进牢狱，狱门立刻被锁上了。开启狱门的牢狱钥匙，攥在牢内死尸的手中。拿到钥匙，ウルフラマイター就出现了。当然免不了一场战斗。狱门有两扇，左门从反面（水道侧）加了锁，从牢狱一侧无法开启这把锁。



●进入水道的方法

礼拜堂里摆着一架风琴，按动操纵手柄的8个键，可使风琴发出奏鸣。若同时奏响8个音（按下8个键），就能开启隔断中庭和水道的栅栏，水道从此变得畅通无阻。但若开启水门，水道反而不能通行。因此要先关闭水门。水道的终端，躺着一块滚落的玫瑰石（ロゼッタ石），还有一扇通往牢狱的门。用牢狱钥匙可以从水路打开这扇门，使这条路也畅通无阻。





8个音一齐奏鸣时，要注意以下几点：

①不必同时按住全部的键，只要能使所有的音都同时奏响，乱按一气也没关系。

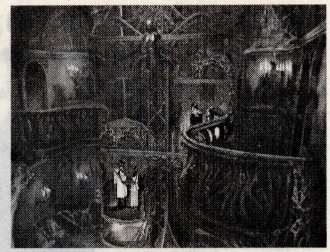
②不断地按每一个键，直到奏鸣的余音减弱消失。说是要同时奏响8个音，但如果在余音消失之前，停止按键，栅栏就会半途停住。栅栏不全开，水道就仍然不通。

●开闭水门的方法

扳动水门旁的门柄，就能开关水门。不过，门柄被锁住了。要开锁，就要拿到水门钥匙。水门钥匙放在仓库里，按以下步骤能拿到它。

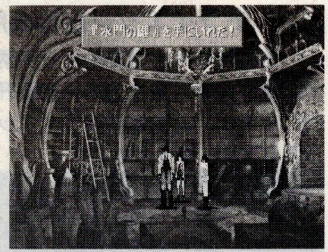


①"轻队"乘升降机厅左侧的升降机，调换队伍。



②"重队"乘右侧的升降机，再次调换队伍。

③轻队能够乘升降机上行，让他仍去仓库拿水门钥匙。



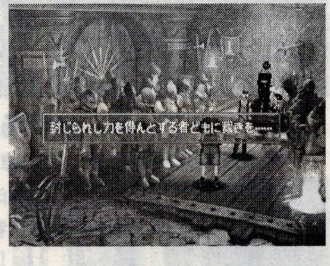
各角色的重量，设定为1～6（参照角色重量表）。队伍的"轻"、"重"，根据队员的总重量计算。升降机厅右侧的通道上有记录点，若想调整队伍的总重量，可以去那里重新组织队伍。

各角色的重量

阿宾	6	克斯蒂丝	3
斯奎尔	5	利诺阿	2
塞尔	4	塞尔菲	1

バイセージ＋ゴーマニ＋ドロマニ、ガルガンチュア出现场所：武器库

拿到武器库钥匙，用这把钥匙开门进入武器库，就会遇到敌人。武器库钥匙放在连结时钟台的桥上，大摇大摆的往桥上走，会使桥剧烈摇动，钥匙也就掉下桥去了。上桥时，一定要按住×键，在向前一步步移动，走近钥匙。



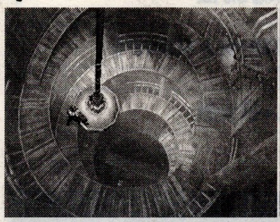
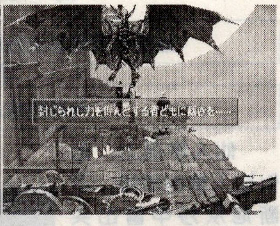
●武器库钥匙被摇落时的对应策

从桥上落下的武器库钥匙，会被水流冲到武器库旁边的细水道里。到那里就能拾到钥匙。但如果钥匙落下之前水门关着，钥匙就会滚入隔断水道的栅栏里，无法取到手。这时，只能去把水门打开，让水流动，然后从屋里出来。这样，钥匙就被冲入细水道了。



ティアマト出现场所：时钟塔

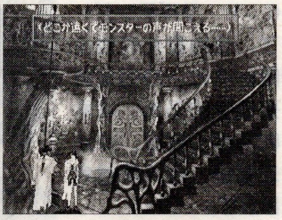
时钟塔上方悬挂着钟摆，跳上钟摆，就能遇到ティアマト。跳到钟摆上的方法是，站到下图所示位置，待来回摇动的钟摆荡到近处时，按○键（或按住键不松开）即可。

オメガウェポン出现场所：礼拜堂

右楼梯厅A的楼梯旁有根绳子，拉绳子敲钟，开始1分钟倒计时。画面左上角表示的是剩余时间，仅在倒计时期间内，礼拜堂里才出现オメガウェポン。接触它身体下面





影子，就发生战斗。但在这1分钟内，由右楼梯厅A不可能赶到礼拜堂，要按以下步骤操作：

①让发动进攻的队伍，站到中庭队伍调换点，调换队伍。

②另一只队伍到右楼梯厅敲响钟后，去厅内的队伍调换点，调换队伍

③发动进攻的队伍，冲入礼拜堂。

●战胜オメガウェポン的方法

先把全体队员的最大HP设定成9999，再让他们掌握完全恢复HP的手段和アイレズ或者そせい。

オメガウェポン交替使用“メギド・フレイム”和“テラ・ブレイク”，其间配合以其他招数发动进攻。“メギド・フレイム”的打击强度固定为9 9 9 8，若队员的剩余H P 有9999，就肯定还会余下1。“テラ・ブレイク”是一种强力特殊攻击技，被击必定全灭。但这一招数属物理攻击，若至少让一名队员转入防御状态，这名队员就将免遭打击（转入防御的时机，最好选在敌人刚使用“メギド・フレイム”之后）。

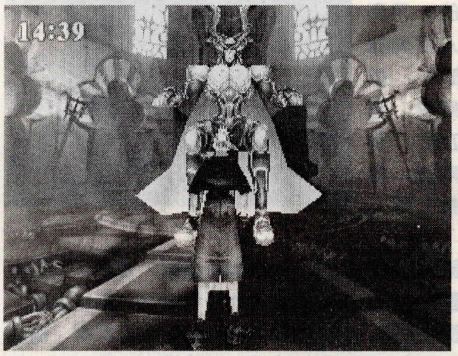
基本战术以“恢复”和“苏生”最优先，再抓住敌人的漏洞发动反击。让能施展强力特殊技的角色进入战斗状态，用特殊技狠揍敌人。用这种战术仍无法取胜时，可加用圣战之药（若没有，就用英雄之药），进入无敌状态，决一死战。最理想的情况是，全体队员刚被“メギド・フレイム”击中，濒临死亡时，用圣战之药，连发特殊技。



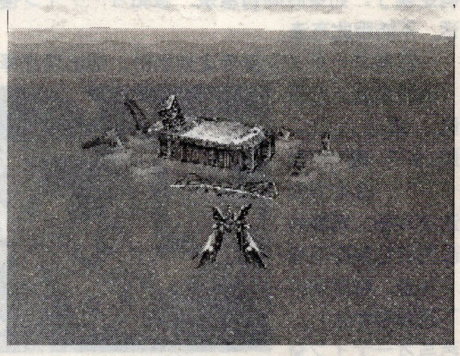
接下来，就是与最终BOOS的决战。

重要的辅助情节1
获取G.F.的旅行

利用装备系统，借助G.F.，能够增强角色的力量。有了这一系统，所持G.F.的数量当然多多益善。下面介绍一些以前未曾介绍过的G.F.及其存在场所和捕获步骤。乱入型G.F.不在本文范围之内。



中央遗迹里，有装备型G.F.和乱入型G.F.各有一只



只有乘飞空艇飞临海洋探查人工岛上空，才会注意到大海里原来还有这么一座孤岛

中央遗迹（セントラ遗迹）

情节发生期：巴拉姆花园修复后（DISC2～4）

获得G.F.：G.F.オーディン、G.F.トンベリ

情节攻略流程

- 登上台阶乘浮游石升空
- 攀上左侧梯子，打开前面的电源开关
- 打开楼梯的开关，登上螺旋形楼梯
- 取出门上石像的“左目”
- 将左目安放到屋顶石像的眼中
- 检查密码后，从屋顶石像取出左目和右目
- 将左目和右目安放到门上石像眼中，输入密码
- 与オーディン（奥丁）激战

刚进入中央遗迹，就发生了限时情节，时间限制为2０分钟。只有在限制时间内完成这一情节，才能获得G．F．オーディン。

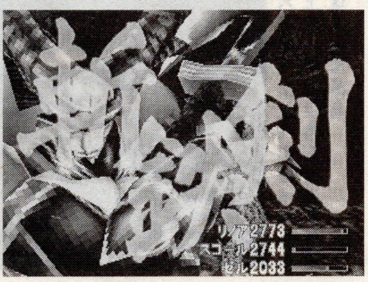
●获得G.F.オーディン的方法

简单地说，就是要在到时之前，进入オーディン所在的房间，制服它。前面的攻略流程，是战斗前的一系列步骤。输入密码的操作方法为，按上、下方向键，移动数字位置；按左、右方向键，增减数字；按×键，结束输入。



若在限时情节的中途，撤出中央遗迹，オーディン会气得大发雷霆，但队员们不会因此受到惩罚。不仅如此，只要在时限内返回，遗迹内部的状态就被完好保存。再回来后，将从外出时的状况继续前进。只是进入遗迹时，密码更换了。如果时间有富余，想和オーディン慢慢较量的话，不妨用此方法。

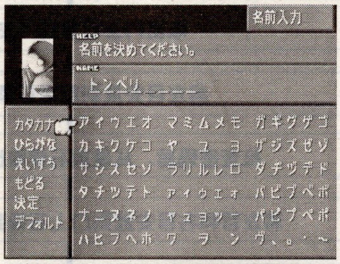
若与オーディン交手之前到时，则出现选择项。选择“返回遗迹入口重做（遗迹入口に戻って再トライ）”，就会回到遗迹外面，遗迹内部的状态保持不变（注意，特定条件下游戏会中止）。若与オーディン交战中到时，则会被“斩铁剑”无情地劈倒，游戏结束。



●获得G.F.トンベリ的方法

击倒的トンベリ超过2０只后（不包括用“カード”和“たべる”指令消去的），在中央遗迹里再击倒更多的トンベリ，就会遇到トンベリ王。战胜トンベリ王，就能获得G.F.トンベリ而且，击倒阿提密西亚城里出现的トンベリ也包括在此数之内。只是トンベリ王仅在中央遗迹里出现。





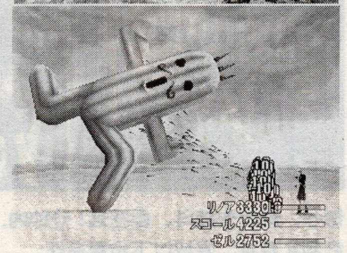
仙人掌岛（サボテンダーアイランド）
情节发生期：得到飞空艇后
获得G.F.：G.F.サボテンダー（仙人掌）

情节攻略流程

触摸世界地图上出现的仙人掌形符号
↓
与巨型仙人掌交战

仙人掌岛上，形似仙人掌的植物，不断地从沙中冒出头来，又潜入沙中。徒步去触摸冒出头来的这种植物，就会发生战斗。获胜便能得到G．F．サボテンダー了。植物冒头的地点随时变化，沙烟是将要冒头的预兆。看准喷沙烟的地方，赶过去触摸，仙人掌就会出现了。





海洋探查人工岛
情节发生时间：得到飞空艇后（DISC3～4）
获得G.F.：G.F.バハムート

情节攻略流程（设备前的选择项）

第一次选择（仅有一项，无选择余地）
↓
与ルブルムドラゴン交战
↓
第二次选择
- “ああ……仕方がないな” → 被撵出屋外
- “悪いが……それはできない” → 与ルブルムドラゴン交战

↓
第三次选择
- “何かを守るためだ” or “そういう話は……興味ない” → 与ルブルムドラゴン交战（得不到EXP）→ 返回第三次选择
- 选择最下端的空栏 → 与バハムート交战

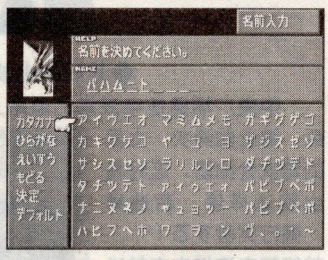
进入人工岛的内部。黑暗中看见一个放出蓝白色光的东西，它有节奏地放出来光环，还伴随着共鸣。当然出光环时，按方向键↑或→（包括斜向键），立刻爆发强制战斗。即使装备了能力“エンカウントなし”，也无法避免这场战斗。要想避开敌人的进攻朝里走，就只能趁光环消失时（严格地讲，是前一光环消失，后一光环放出前的间隙）移动。但在这里不能快速跑动，所以只得走走停停。



光环放光的时间长短有4种。放光时间越长，①共鸣声越大；②前一光环消失至后一光环放光的间隔越短。此外，放光时间长，光环消失前还会射出强光。这种现象也能有助于判断放光时间的长短。

触摸设备朝自己的一侧，就会出现选择项。选择其中一项，就与ルブルムドラゴン发生战斗。战斗结束后，又出现新的选择项，这已是第三次选择了。现在若选择下端的空栏，就会爆发与バハムート的战斗。前面的流程图，就是各种选择的结果（两场战斗都不可避免）。第二次选择时，虽然可以“ああ……仕方がないな”（被撵出屋外），但接下来直到战胜バハムート为止，除了选择和ルブルムドラゴン战斗之外，将不能做任何其他事情。





海洋探查人工岛・地下～大海沉积

情节发生时间：获得G.F.バハムート后（DISC3～4）
获得G.F.：G.F.エデン

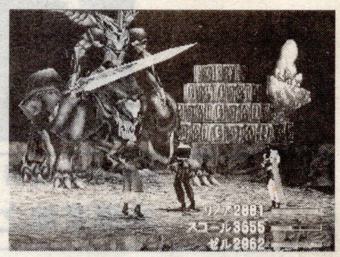
获得G.F.バハムート后，按△键或用其他方法，就能进入飞空艇操纵仓。乘飞艇来到海洋探查人工岛，见到地板上有个穴，下面长了一棵树。攀援着这棵树，大家来到了地下。人工岛地下部分有6层，最深处还有个空间被称为“大海沉积”。每一层都有门，用终端设备放出预备蒸气（开门和运转机械的能量，初值为20），可开启这些门。但请注意，运转大海沉积最下层的机械，需10个预备蒸气压，气压低于这个数值则无法使机械运转。若操作中出现偏差，预备蒸气压的压力不足时，可返回第1层，操纵终端设备，将气压值升至20。当然，一切都要重新开始。



情节攻略流程

- 攀援树木，进入地下
- 检查终端设备
- 消耗4个预备蒸气压，开启通往第2层的门
- 使用预备蒸气压，一边开门，一边去第6层
  - 消耗4 个预备蒸气压，开启第6层的门 → 前往大海沉积的最底层
  - 塞尔用力打开第6层的门 → 强制战斗后，去大海沉积的最底层
- 消耗10个预备蒸气压，起动最底层的机械
- 与アルテマウェポン交战中，吸收G.F.エデン

大海沉积最下层的机械一旦起动，就会发生与アルテマウェポン的战斗。从它那里，可以吸收G.F.エデン。



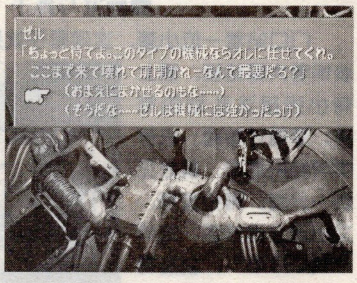
●预备蒸气压室

到第3 层的预备蒸气压室，能补充7 个预备蒸气压。如果不用“塞尔的力量”，要想起动大海沉积最底层的机械，就一定要到这间屋子来。



●塞尔能够凭力量打开门吗？

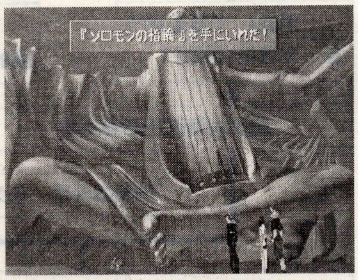
让塞尔入队，且预备蒸气压的余量在10～13时，派塞尔去开启通往大海沉积的门，原本需消耗4 个气压的地方，现在则不消耗气压了。利用这一点，操作中即使气压消耗稍有过量，最后到达大海沉积最底层时，也能剩余10个以上的预备气压。

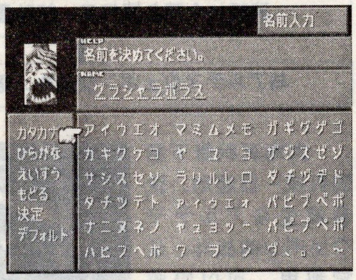


若是塞尔把门打开的，其后将在大海沉积的１０个场所发生强制战斗。即使装备了能力“エンカウントなし”，也无法避免这些战斗，战斗中也无法撤退。而且获胜后，每当切换画面或存记录之后，再经过同一场所，仍会发生强制战斗。



在狂人潘朵拉正下方的遗迹中，可得到ソロモンの指轮，如持有万能药改、铁パイプ、モルボルの触手及それぞれ六个以上时，使用ソロモンの指轮，即可得到G.F.グラシャラボラス。





重要的辅助情节２
未探查地之旅

除了“获取G.F.的旅行”一节介绍的地点外，还存在许多主情节中未曾到过的场所。下面介绍其中几个地名及发生的主要情节。

另外，主情节中虽然到过德吕和温布尔，但后来这两地的地图构成和居民配置都发生了巨大变化，因此，下面也一并做些介绍。

德吕（复兴后）

情节发生时间：离开莫巴后（DISC1～3）

副情节介绍：画家与孙子、酒吧的店主、其后的电波塔

●画家与孙子

门口站着一位小孩，这间屋子就是画家的住所。屋里装饰着大幅绘画，画上有小孩胡涂乱划的笔迹。查看过绘画，去画中所绘的地方，就会见到一只狗。再检查狗，又出现了选择项。选择“気になる”，就能得到一件道具。绘画共有



3种，每得到一件道具，绘画就换一幅。取到全部道具后，绘画就不能再装饰到原处了。



DISC3中取到的道具，比DISC1～2中取到的道具更珍贵。

●酒吧的店主

到酒吧2F，和店主搭话，就会出现选择项。反复两次都选“やる”，就发生一场卡片战。若能获胜，就可以进入店主的私人卧室了。进屋后再和店主搭话，将有唯一的一次机会，得到多种珍贵卡片。左下角还堆着一堆旧杂志，翻找几次，竟也能从中找到几件道具。拿到3件道具后，就再也找不出道具了。但只要走出私人卧室再返回来，就又能找到其他道具。





●其后的电波塔

中央广场通往电波塔的道路上，站着德吕公国的士兵。靠近他两次，士兵的腿就会抽筋。这时将出现选择项。若选择“強行突破する！”，就能朝电波塔方向前进了。山道上有卡尔巴帝亚兵把守，会话中若选择“ああ……やる気で来た”，就会召来机器人，将通往电波塔的山路最终堵死。



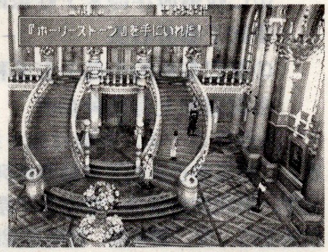
另一方面，德吕公国的士兵腿抽筋时，若选择“やめておく”，再靠近他时，这个士兵就会做出唯一的一次特别动作。



温布尔（斯奎尔篇）

情节发生期间：巴拉姆花园修复后（DISC2～3）
副情节介绍：寻找花瓶的碎片

温布尔村内散落着，花瓶的碎片，村内最深处还有一座石砌的大宅院。院内住着一个富豪。如果找到全部碎片，交给富豪，就能从他那进里得到谢礼——圣石（ホーリーストーン）。花瓶的碎片分布在以下4处。



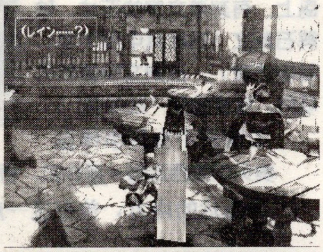
①跑动的小陆行鸟

标有"注意陆行鸟"的标识的路上，小陆行鸟跑来跑去。用身体撞它（按方向键，使角色与小陆行鸟重合），小陆行鸟就会丢下花瓶碎片；第二次再撞它，就丢下ギサール野菜；第三次再撞，丢下凤凰之尾；第四次撞，没丢任何东西；第五次撞，大陆行鸟气得冲过来。如果被撞上，会跌出去老远。大陆行鸟出现后，小陆行鸟就躲开了。想撞也撞不到它了。



②酒吧的柜台

拉格纳篇中，酒吧曾是玲（レイン）的家，现在去2F，和那里的女性交谈2　次。然后，下到1F。检查右下角桌上的白花。这时柜台上冒出了玲的幻影。接下来，或者查看幻影，或者出屋再回来，柜台上就出现一只打盹儿的猫。猫口中叨的正是花瓶碎片。





③民宅的花

丁字路口有一户民宅，门口站着位老妇人。进屋检查画面前方的花，就能和老妇人搭话。这时，出现选择项。选择其中的"少し"，再次检查刚才的花，就会发现花瓶碎片。



屋宅的护甲

队伍中有克斯蒂丝或阿宾时，到屋宅检查左侧的护甲，然后离开，就会跑出一只小陆行鸟。从小陆行鸟身上掉下来了花瓶碎片。但要注意，仅此一块碎片，不先和富豪交谈就找不到。



秀弥族（シュミ）的村庄

情节发生时间：巴拉姆花园修复后（DISC2～3）
副情节介绍：收集5块石头、完成拉格纳像

情节攻略流程（完成拉格纳像）

乘电梯下行
↓
与长老会话后，和造像的两个人交谈
↓
与长老会话，委托他说服蒙博
↓
与造像的两个人交谈后，和长老会话
↓
与造像的两个人交谈后，和茨库里特（ツクリテ）会话
↓
与F.H.工场的老头儿交谈，借到ちっこい蒙博
↓
去茨库里特家，让他说服ちっこい蒙博
↓
出入秀弥族的村庄

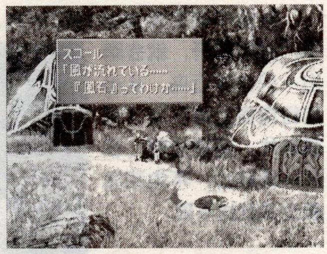
①收集5块石头

秀弥族村的最深处有间工场，秀弥族人正在那里制造拉格纳像。和造像者交谈，然后去长老家。听完长老的一番话正要出屋，长老说要请队员们做工场里造像者的帮工。

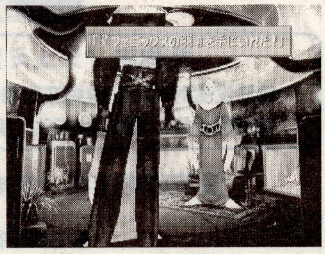




帮工要做的事情是，按顺序采取5 种石块（青石、风石、命石、影石、水石），交给造像者。藏着石块的地方，当斯奎尔从旁边走过时会有所反应。发现异常，就查看周围是否藏有石块。别忘记地面上的圆顶屋也属于秀弥村。



交出第5块石头后，向长老报告。正要走出长老家，得到了凤凰之羽。



②完成拉格纳像

①结束后②就开始了。为了完成拉格纳像，需说服长老的随从和茨库里特。说服的步骤请参照前面的流程。当茨库里特参加制造的时候，和长老会话，就能得到S T 卡片，所以一定别忘记交谈。茨库里特参加造像，且又得到了飞空艇时，再进入村庄，拉格纳像就完成了。



另外，F.H.有个钓鱼的老头儿，这一副情节结束后，再和钓鱼的小孩儿交谈，那么在说服茨库里特时及完成拉格纳像时，都会出现钓鱼的老头儿，听到他的专场谈话。

奥贝尔湖(オーベール)

情节发生时间：离开莫巴后（DISC1～3）

副情节介绍：搜索猴子、各种谜团

奥贝尔湖有个半岛，走到半岛的前端查看，就出现选择项。选择“ハミングしてみる”，生息在湖中的生物（鱼精）就委托队员寻找失踪的猴子。



猴子去的地方，是离湖很远的北方，德吕附近的森林。进入森林，四处走动，猴子就会蹦出来。遇到猴子时出现选择项。选其中任何一项都可以。随后，返回奥贝尔湖，报告猴子的去向。湖中的生物听到这个消息十分满意，告诉了大家许多它知道的传闻和神秘的现象。谈话内容和有关情节，见后述①～⑦。不过，它讲的时候，顺序并不固定。一个情节结束后，它也就不再谈这件事了。其中②③④⑥⑦，即便得不到湖中生物的情报，情节也可进行。



①巴拉姆海洋漂来了好东西

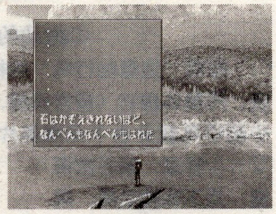
②猴子拿着石头

③莫巴东面的小岛上有某种东西

④洞窟湖上有某种东西

去地点①～②，各能找到一块刻字的石头（参照下表）。将这些石头按下表顺序排列，再从右上角起竖着读文字，得到的启示是“摩尔多平原有宝物”。去石头字提示的地方，按○键检查，就能发现藏着人面石的场所。





人面石分白、红、蓝、黑4 色，每块石头都有自己的性格。一边走动一边和石头说话，白石信口开河，红石正话反说，蓝石道出人面石的性格，黑石倒是老实，同一件事没完没了地说。理解了石头的性格，该去的地点就可以根据人面石的谈话来判断。当走到红石说“タカラはココにはないって！”（我说过这里没宝物嘛！）的地点，查找一番，就能找到スリースターズ。

⑤到爱尔得喘口气

特拉比亚西端的爱尔得半岛上，有刻着文字的石柱。破解石刻文（删除其中两个字，就能读懂），找到文中提示的场所，就能拿到“运の书”。



⑥铁桥中央稍事休息

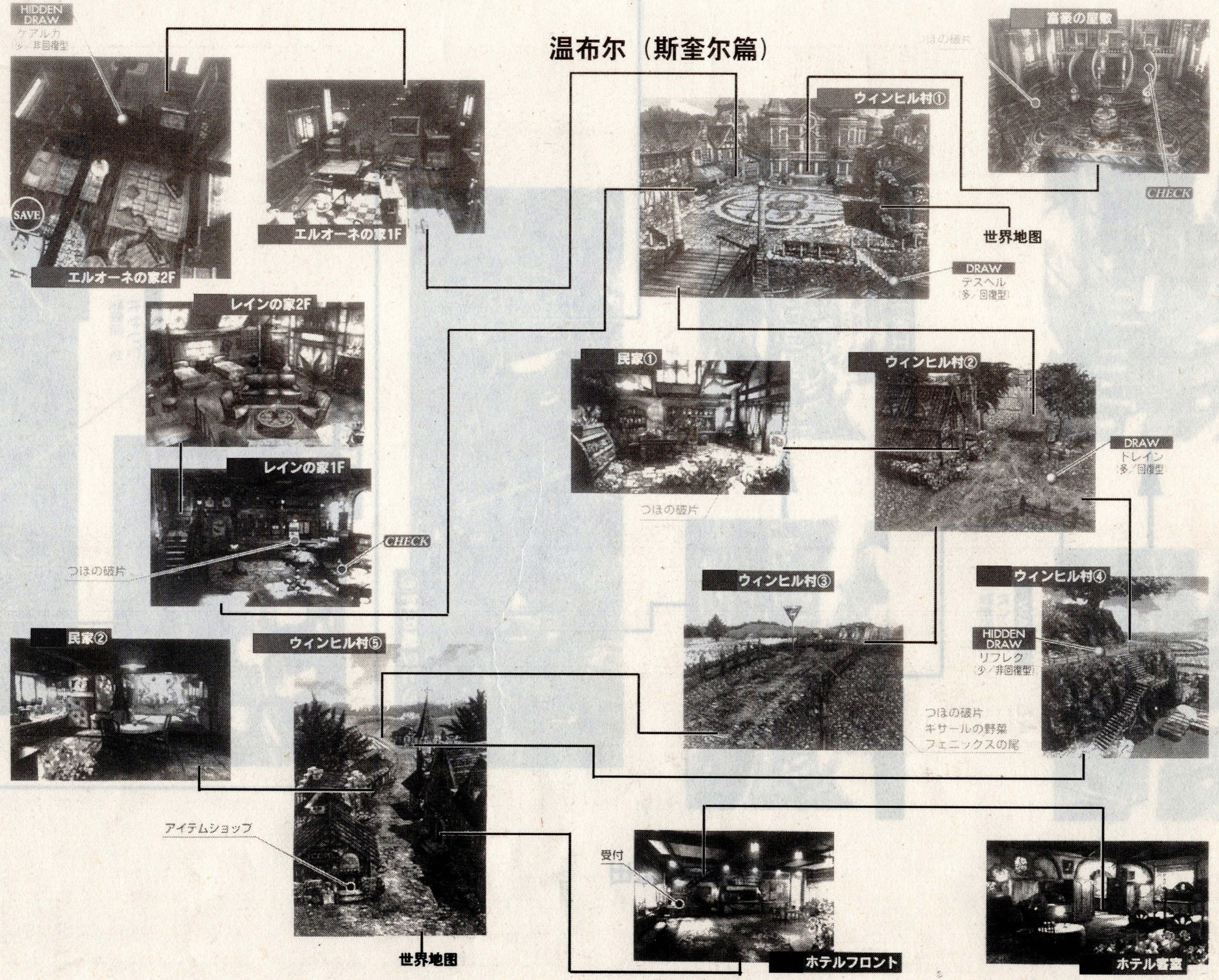
奥贝尔湖西边有一座铁桥，桥中央有DP（エアロ）。

⑦遥远的南方，曾有过一座村庄

找到四块刻字石的方法及石刻文字

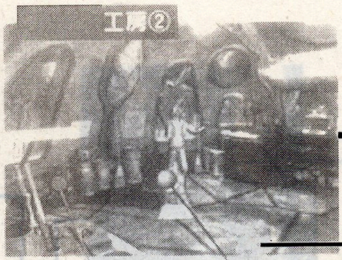
编号	找到刻字石的方法
①	巴拉姆的利内鲁海岸漂来大量石块，从中可以找到刻字石
②	朝奥贝尔湖中扔石头，直到打出无数个水漂儿为止。然后找到以前曾搜寻过的猴子，用石头击中它两次。若已击中过，则再加一次
③	莫巴的曼提湾旁边，有个细长的小岛。上岛就能找到
④	奥贝尔湖西北偏西方向有座铁桥，桥附近有水从悬崖上的裂缝中涌出。登崖查看，选择“しらべさせてもらう”，就会与スラストエイビス×2发生战斗。获胜就能找到刻字石。

温布尔（斯奎尔篇）


HIDDEN DRAW
ケアルガ
少／非回復型
SAVE
エルオーネの家2F
エルオーネの家1F
レインの家2F
レインの家1F
CHECK
つほの破片
民家②
ウィンヒル村⑤
アイテムショップ
世界地图
ウィンヒル村①
世界地图
DRAW
テスヘル
多／回復型
富豪の屋敷
CHECK
つほの破片
民家①
つほの破片
ウィンヒル村②
DRAW
トレイン
多／回復型
ウィンヒル村③
つほの破片
ギサールの野菜
フェニックスの尾
ウィンヒル村④
HIDDEN DRAW
リフレク
少／非回復型
受付
ホテルフロント
ホテル客室

秀弥族的村庄

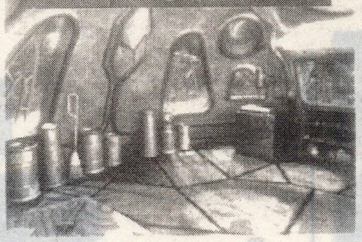
工房②



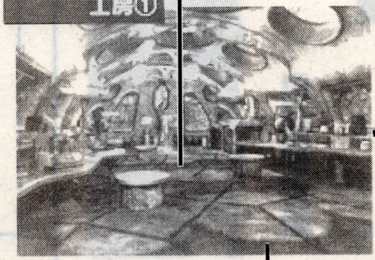
青石

DRAW ファイガ (少／回復型)

工房②（回想シーン）



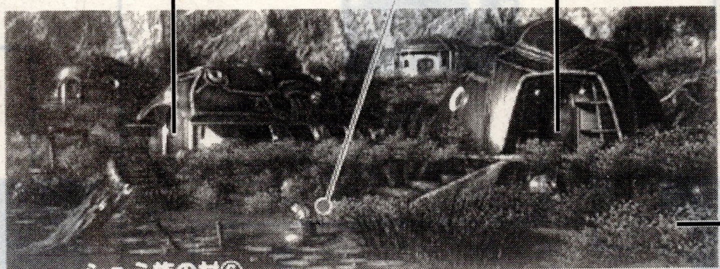
工房①



工房①（回想シーン）

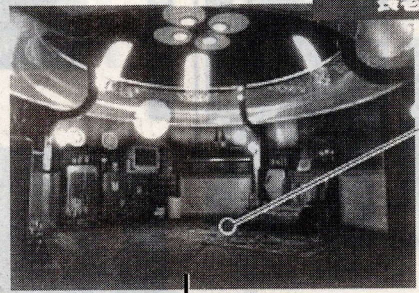


水石・ニセモノ



シュミ族の村⑥

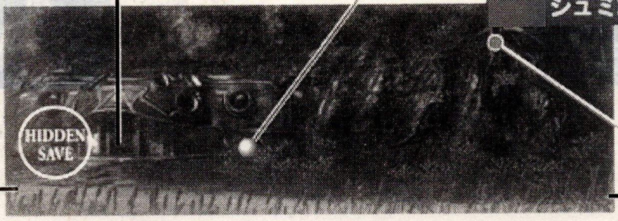
長老の家



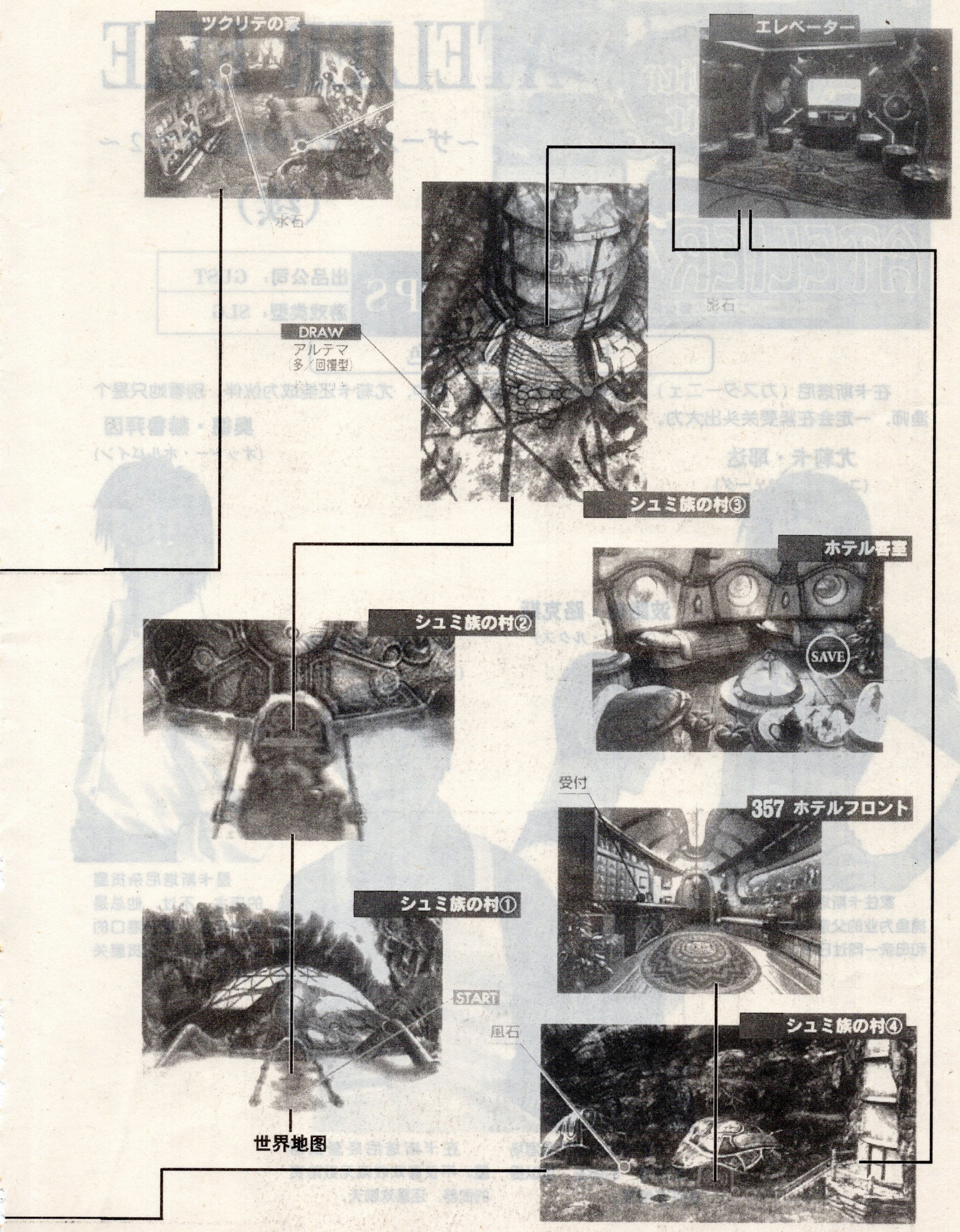
CHECK

DRAW ブリザガ (少／回復型)

シュミ族の村⑤



命石


ツクリテの家
水石
エレベーター
影石
DRAW
アルテマ
多（回復型）
シュミ族の村③
ホテル客室
SAVE
シュミ族の村②
受付
357 ホテルフロント
シュミ族の村①
START
風石
シュミ族の村④
世界地图



ATELIER ELIE

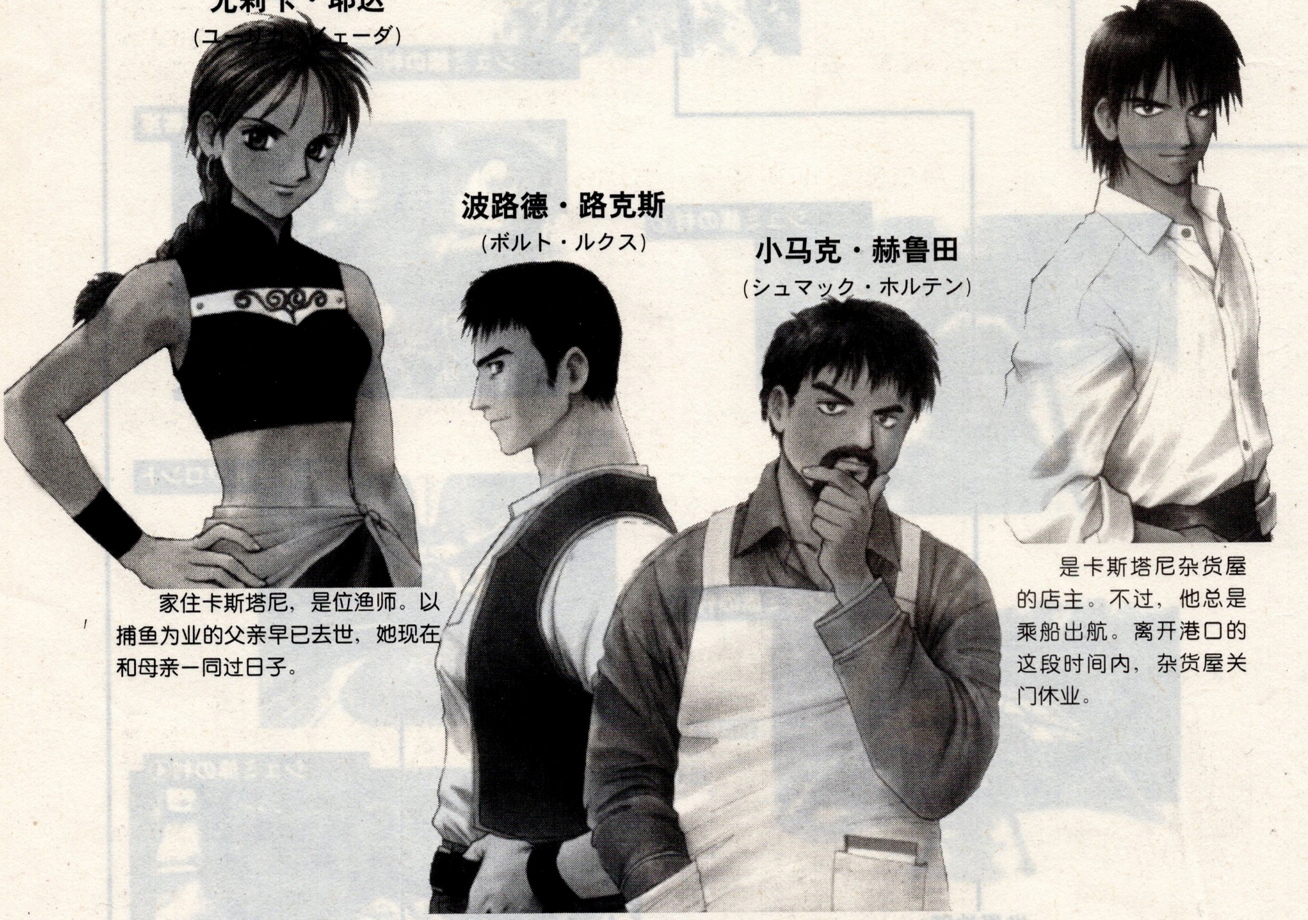
～ザールブルグの炼金术士２～

(续)

PS	
	出品公司：GUST
	游戏类型：SLG

卡斯塔尼登场的角色

在卡斯塔尼（カスターニェ），又有4名新角色登场。其中，尤莉卡还能成为伙伴。别看她只是个渔师，一定会在紧要关头出大力。



尤莉卡・耶达
(ユ[illegible]ェーダ)

家住卡斯塔尼，是位渔师。以捕鱼为业的父亲早已去世，她现在和母亲一同过日子。

波路德・路克斯
(ボルト・ルクス)

卡斯塔尼的宿屋兼酒场“船首像”的店主。可以提供许多情报。

小马克・赫鲁田
(シュマック・ホルテン)

在卡斯塔尼经营武器屋。不仅喜欢收藏无数珍贵的武器，还喜欢聊天。

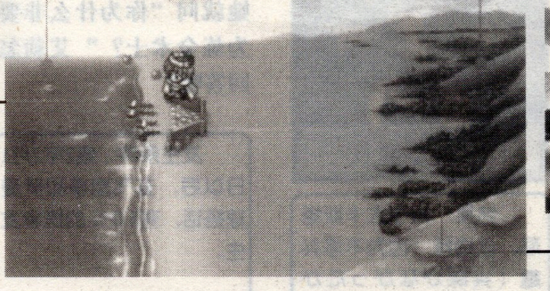
奥德・赫鲁拜因
(オットー・ホルバイン)

是卡斯塔尼杂货屋的店主。不过，他总是乘船出航。离开港口的这段时间内，杂货屋关门休业。

从卡斯塔尼街能够到达的地方

美开耐岛
（ミケネー岛）



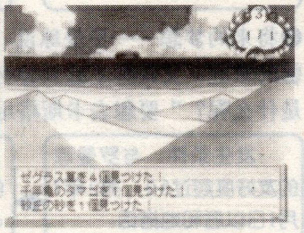


阿班德丘
（アーベントの丘）



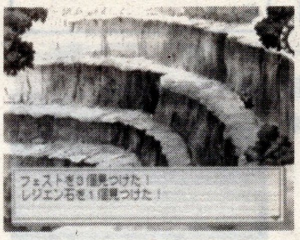
可以拾到月之果、羽鱼之翼等泽尔布尔古拾不到的道具。地点离卡斯塔尼也近，行程中受到敌人袭击的危险也小。说起来是个很不错的地方。

除了能采集到玻璃晶矿石、奇彩石之外，还能采集到在卡斯塔尼的杂货屋可以卖好价钱的猫眼原石。要想在卡斯塔尼不陷入贫困，就必须有这些道具。



千年龟砂丘

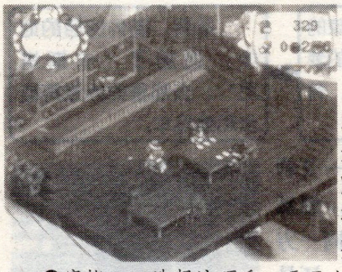
能够捡到别的地方见不到的龟卵。砂丘的砂也只有在这里才能采集到。只要获得这两种道具，往后，妖精就会自己来采了。可别忘了呦!



大草原

离卡斯塔尼最远。途中遇到的危险最多，可获得的成果也最大。例如，可以采到幸福的葡萄，还能采到制作绿色中和剂所不可缺少的魔法草。去那里并非想象得那么难。

港口街道卡斯塔尼，有哪些店铺在营业?



宿屋

〔经营者：波路德〕

这是位于卡斯塔尼的大本营。可以在这里睡觉恢复体力，减轻疲劳度。还可以存取记录，是个经常要拜访的地方。

●宿帐——选择这项后，画面上就表示出存记录、取记录的目录。

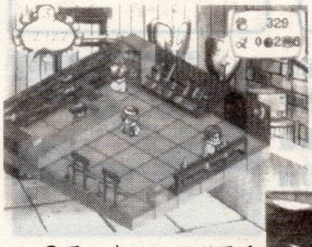
●聊天——免费会话。但这里听到的事情与飞翔亭的不一样，都是有价值的情报。

●传闻——基本费1次100点。听到的情况与飞翔亭的截然不同。

●住宿——住在2层的宿屋。或许有些浪费时间了。

武器屋

〔经营者：小马克〕

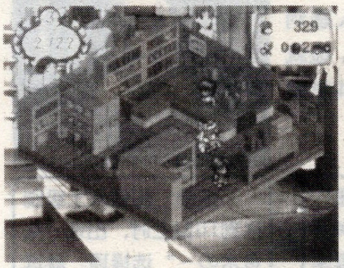


有朋自远方来，经营者小马克不亦乐乎。店里备有各式武器珍品。和其他店一样，也能免费听到各种有价值的情报。常来这里，或许能碰到些走运的事。



●买、卖——可以用手持的武器进行交易。先来这里看看再说。

●聊天——会话同样也免费。听到的情况都是探险中用的着的情报。



杂货屋

〔经营者：奥德〕

泽尔布尔古没有，卡斯塔尼周围也采集不到的道具，杂货屋里都有。来到这个店，一定要买下店内所有道具。

●卖——托运货物钱不够用时，到这里来卖掉手中的道具。

●聊天——也许是卡斯塔尼的居民喜欢聊天，在这里也能免费得到有价值的情报。

●托运——篮子装满了，让店员办托运手续，就能送到工房。

●买——在泽尔布尔古没见到的贵重道具，在这里有出售。



和她成为伙伴后，或许会发生更多的情节

巧遇尤莉卡

杂货屋内的一角，渔师的女儿尤莉卡正好也在那里挑选东西。和她搭话，谈得投缘，就能使她加入队伍，成为伙伴。她的战斗力一定会令人刮目相看。

这次，向诸位介绍的情节应有尽有！

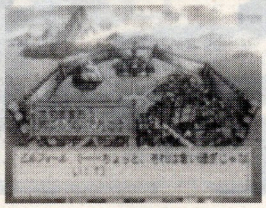
去卡斯塔尼前要经历的情节一览

●结婚仪式后——结婚仪式结束后，茜亚来到艾莉的工房。问她有什么事，她反问到，“投过来一束花，为什么没有拿？”



发生条件	结果
发生条件：“结婚仪式”结束后，3～30日之内。	结果：为了去卡斯塔尼，应选择“因为不感兴趣（兴味がなかったから）”。

●不许说别人坏话！——泽尔布尔古的街头，几位大婶正在窃窃私语，原来她们在说玛丽的坏话。



发生条件	结果
发生条件：第2年9月1日以后，人气超过10。在街上走动时，有10％的概率发生。	结果：责备她们，则名声+10，人气-5。要去卡斯塔尼就选这项。

●米尔克丝的疑问——米尔克丝看上去总让人感到孤单寂寞。和她搭话，她就问“你现在有什么事想做吗？”



发生条件	结果
“米尔克丝的叹息”50日后，和米尔克丝关系良好时去教会，发生概率为80%。	结果：炼金术士级别达到10以上时，出现“炼金术の～”选择项。就选这项。

●在学院做小时工——鲁伊萨来到工房，请艾莉去店里帮忙。可离学院考试就差几天了。



发生条件	结果
发生条件：每年7月22～27日，与鲁伊萨会话3次以上，参加考试1次以上。	结果：拒绝去帮忙，学院商店就关门3天。但想去卡斯塔尼，就只能选这项。

●你的目标是什么？——在飞翔亭和罗曼琼搭话，她就问“你为什么非要成为炼金术士？”艾莉怎么回答呢？



发生条件	结果
发生条件：第2年2月1日以后，去飞翔亭和罗曼琼搭话，有50％的概率发生。	结果：去卡斯塔尼的选择是“为了结识帮助过我的人（助けてくれた人にあうため）”。除此之外都不要选。

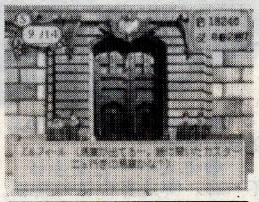
●将来的梦想——罗曼琼说，她的梦想是将来有个温馨的家庭。艾莉听了感到惊呀。罗曼琼问“你的梦想是什么呢？”要想去卡斯塔尼，艾莉该如何回答呢？

发生条件	结果
发生条件：与罗曼琼的友好度超过50，第2年7月1日以后和她搭话。	结果：选择“和漂亮的人～（素敌な人と～）”，则与罗曼琼的友好度+5。但现在应选“炼金术～”

●西面的卡斯塔尼街——一天、和罗曼琼说话时，她说她是从泽尔布尔古西面的卡斯塔尼来的。还说，那里有个人很象玛丽。

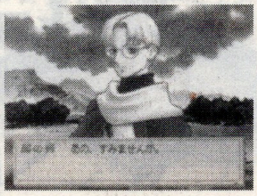
发生条件	结果
发生条件：与罗曼琼的友好度超过50，“将来的梦想”发生后过了50日，有50%的概率发生。	结果：街外的目的地中，追加了“卡斯塔尼”。去那里的办法有徒步和乘马车。

●乘马车去多快乐——艾莉刚要出发去卡斯塔尼，忽然看到有一辆马车正朝同一方向驰去。是徒步去呢，还是乘马车去？



发生条件	结果
发生条件：第1年12月1日至第3年8月30日之间，乘马车朝卡斯塔尼移动时，有10%的概率发生。	结果：表面上没发生任何事情，实际上暗地里……。

●去卡斯塔尼，遇到玛丽的朋友——乘马车去卡斯塔尼途中，遇到了一个象是炼金术士的人。其实，他是玛丽的朋友。



发生条件：“西面的卡斯塔尼街”发生后，必定会发生这个情节。

结果：去卡斯塔尼，选“乘马车去”，比选“徒步去”，遇到敌人的概率减少一半。

竞争者之间的决胜方法

英格里特和海尔密那，长期以来就是竞争对手。这天，两个人又在学院里见面了。这时，艾莉也来到了海尔密那的房间，海尔密那问她，有什么好办法，能使两个人决出胜负。

发生条件：第一年4月1日以后，“生活的竞争者”发生时，艾莉与海尔密那搭话。

结果：发生情节“经过长期竞争，现在……”





经过长期竞争，现在……

艾莉走到外门前面，见到英格里特和海尔密那正在商量事情。仔细一听，原来他们正在讨论一种了结争端的方法：谁先击倒栖息在西面的龙，就算谁赢。

发生条件：每年9月5日~11月30日之间，发生“竞争者之间的决胜方法”之后，再过10日以上，目的地中没有卡斯塔尼时。

结果：英格里特和海尔密那20日内不再登场。发生情节“两个人有点怪……”



两个人有点怪……

为了结束长期以来的竞争，英格里特和海尔密那朝西去旅行了。归来后，两个人的神情都有点怪。发生了什么事？



发生条件：“经过长期~”情节发生后，再过21日以上，选择“外门”。

结果：发生情节：“事情的真相……”。

●事情的真相……
——艾莉来到卡斯塔尼，与小马克搭话，他告诉艾莉说，那两个人吹牛，被两个挑着布拉务的短灯的炼金术士揭了老底。



发生条件：听到“两个人~”和有关龙的传闻，就发生这一情节。

结果：发生：“英格里特的解释”和“海尔密那的解释”。

英格里特的解释

艾莉来到英格里特的房间，想问明白事情真相。英格里特解释说是这么回事。

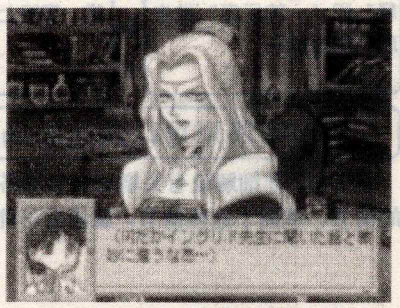


发生条件：未发生“海尔密那的解释”。

结果：知识+3，接着发生“冤家”情节。

海尔密那的反应

然后又去问海尔密那，她说的情况与英格里特说的大相径庭。谁说的是真的呢？



发生条件：发生了“英格里特的解释”。 → 结果：知识+5，接着发生“冤家”情节。

海尔密那的解释

为了究明事情真相，艾莉去问海尔密那。一问，她才吞吞吐吐地讲了事情的始末。



发生条件：未发生“英格里特的解释”时，去海尔密那的房间。 → 结果：知识+3，发生“冤家”情节。

英格里特的反应

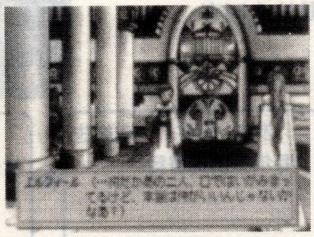
海尔密那说话不爽快，艾莉又去问英格里特。可两个人的话根本对不上茬儿。



发生条件：发生过“海尔密那的解释”。 → 结果：知识+5，接着发生“冤家”情节。

冤家

某日，学院内，英格里特和海尔密那又在争论谁输谁赢。艾莉见了，觉得他俩真是不打不成交。



发生条件：“～的解释”和“～的反应”发生后，再过10日。 → 结果：看上去一切照常，实际上……。

从卡斯塔尼可以到达的场所一览

下面，详细解说有关增加在卡斯塔尼的活动场所的情节。掌握了这些情节，就没有不能去的地方了。

生机勃勃的大草原

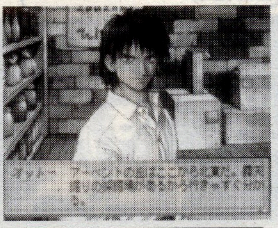
艾莉问波路德有何趣闻。他说有个大草原，那里生长的草很茂盛，即使被潮风吹打，也不会枯死。



发生条件：可以去美开耐岛时，与波路德搭话。 → 结果：可以去新地方“大草原”。

阿班德丘，采集宝石的地方

和杂货屋的奥德搭话，他说想收购阿班德丘出生的宝石。



发生条件：去杂货屋2次以上，和奥德搭话。 → 结果：可以去新地方“阿班德丘”。

传说栖息着千年龟的砂丘

与波路德搭话。他说，有个叫千年龟砂丘的地方。很久以前，那里曾来过数也数不清的千年龟。



发生条件：与波路德搭话，选择“传闻”一项，则必定会发生。 → 结果：可以去新地方“千年龟砂丘”。

美开耐岛，出没着凶猛的魔物

远古时代，这个岛屿曾与大陆相连，现在只剩凶猛的魔物占据在那里，和波路德搭话，他说有这样一个地方。



发生条件：可以去千年龟砂丘后，与波路德搭话，选择“传闻”一项。 → 结果：可以去新地方“美开耐岛”。



雅典娜

ATHENT

Awakening from the ordinary life

PS	出品公司：SNK
	游戏类型：AVG

序章

公元2000年，一个叫做WAD的美国公司，在俄罗斯西伯利亚的地下发现了一个神殿，其中的一具神秘木乃伊，放出了一股特殊的能量，WAD将这个隐藏着人类历史的事情隐瞒起来，没有向外界公开……

十年后，WAD极东支社发出了一个命令“立即开始，监视麻宫雅典娜……”，从这一天开始，这位少女的命运起了变化。

系统

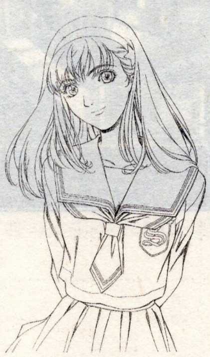
在大部分时间玩家操作角色四处调查，找出解迷的道具。当看到画面上有一些闪烁的东西时，走到附近调查就可以得到道具了。在玩家行动时，如果画面突然蒙了的话，这意味着雅典娜的超能力将会觉醒。在第一次觉醒之后，最基本的是玩家可以在其他人的身边使用超能力来探侧他在想什么，但不要轻易地使用，因为如果精神力不够的话，就会GAME OVER。

游戏中的战斗模式，是以指令形式进行的。攻击就要输入指令来使用超能力。至于游戏记录，找到记录点就可以了。

ESP是雅典娜的精神力，每当玩家使用一次超能力都会消耗这能量槽，特别是战斗时就会减少的更多，如果耗尽所有精神力，就会GAME OVER，但ESP是可以利用道具来回复的，一般来讲，游戏中出现的道具是绝对够用的，请各位放心的使用。

人物介绍

麻宫　雅典娜

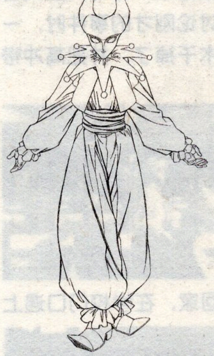


游戏的主角，隐藏着一股超能力。这个16岁的少女是清岭学园高等部1－A的学生。性格活泼开朗，处事态度冷静，勇于面对困难。某一天体内的超能力觉醒了，就因为这样就被卷入了种种的事件之中。

椎拳崇



中国来的留学生，同样是16岁，就读于1－B班，是一个诚实耿直的小伙子，会一点拳法，暗恋着雅典娜，在雅典娜有危险时他一定会帮忙，因为比较害羞，还没有向她表白。



小丑

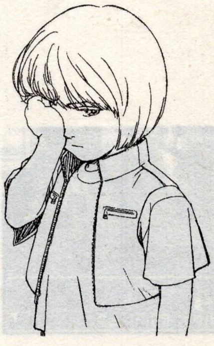
（アストライオス）

跟雅典娜的超能力有关的人，同样也具超能力，经常骚扰雅典娜。

柏崎理香



是雅典娜从小学就在一起的好友，也是雅典娜的同班同学，感情丰富的少女。比较喜欢说话，大部分时间都是跟雅典娜一起的，在她身边也发生了很多特别的事。



真里

（マサト）

是雅典娜在水族馆遇上的神秘少年，虽然只是8岁，但是却很成熟。



三宫芳宏

是清岭学园高等部的社会科教师，也是雅典娜的班主任，32岁。



高冲清乃

35岁的女科学家，在WAD负责研究工作，对自己所研究中的事开始怀疑。

第一章　觉醒

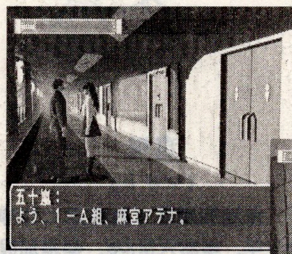
研究所内的一个实验室中，正进行着一项实验，但用以研究DNA的恐龙突然发狂，并攻击工作人员，最后研究主任高冲清乃决定牺牲这一次的实验结果，命令大型兵器攻击恐龙。事后当高冲清乃跟并木讨论刚才的事件时，一批神秘的人出现，二话不说就将并木干掉了，并把高冲带走了。

在WAD极东支社内，下令监视雅典娜，并派出小丑执行这一次任务……



一天，雅典娜象往常一样放学回家，在学校门口遇上了理香，她说将水族馆的入场券丢了，希望雅典娜帮她一起去找找。最先要找的地方就是自己的教室1－A，在途中会经过不少的地方，可以顺道调查一下并找出在各地方的道具。玩家记得要在1－C的门口跟两个女生及绫小路文磨吕说话，在1－B班门口会见到五十岚，他说椎拳崇有事要找她，当雅典娜走到他身后时，听到他说十分喜欢自己，说了一大堆东西之后，他才发觉身后的不是五十岚，而是雅典娜本人，十分尴尬。









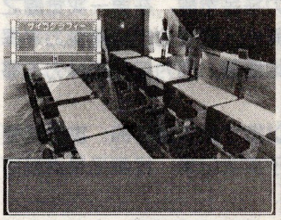


到达1－A就会见到理香，她说要到洗手间找一找，拜托你在教室内找。在调查了理香的桌子后，会发生觉醒的情节，这时玩家要按画面提示，输入指令来使用觉醒的超能力。输完后，就会发现入场券是在理香的储物柜内。这时，在教师桌上的电脑出现了“雅典娜觉醒确认”这样奇怪的字句，教室内也起了异样，有一个神秘的身影从背后掠过。接着就要去洗手间找理香，

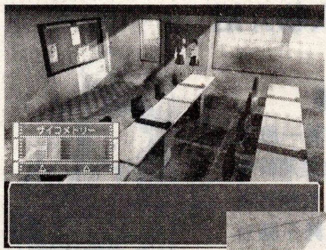


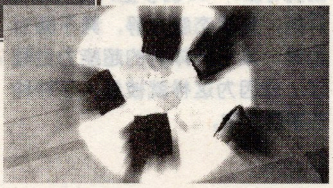


洗手间内的女生说理香已返回教室。这时学校通知将要关校门，让学生尽快离开。返回教室找理香取得钥匙，在储物柜内找到入场券。由于校门已关，连教室的门也锁上了，正当理香担心之际，雅典娜的超能力再次觉醒，在教室门附近的桌子上调查后，可以取得教室的锁匙，这样就可以离开。









当雅典娜到了学校大堂时，上层的书突然掉了下来，在危急关头，体内的超能力再次觉醒，将掉下来的书弄碎。接着就追上理香一同回家，理香约她明天一起到水族馆，不过雅典娜对那一种特殊能力感到疑惑。

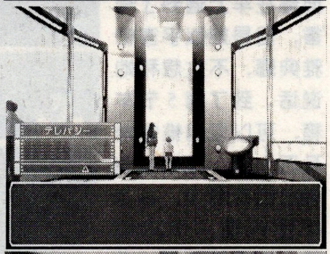
第二章　发动

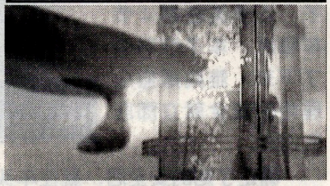
本来是约好和理香一起进水族馆参观的，可由于她迟到，只好自己先进馆了。这个水族馆是建在一个人造的海底世界中，旅客要乘电梯到馆内参观。



在水族馆的电梯内跟3个人对话，之后就会发生觉醒前的先兆，当玩家转身后就会发现小丑，跟他对话后，就会有觉醒的情节发生，顺着さとし、しり及マサト使用超能力后，电梯就会停下来。接着跟しおり对话，会发生恐龙撞到电梯的情节，然后再跟さとし对话，小丑就会控制馆内的恐龙袭击电梯。这时候，超能力就会觉醒，只要玩家成功输入指令就可以逃过恐龙的袭击。如果失败，就会G A M E OVER。

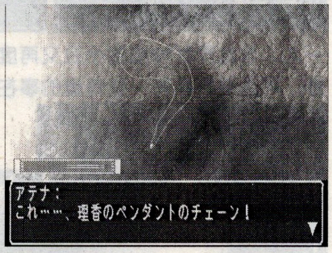


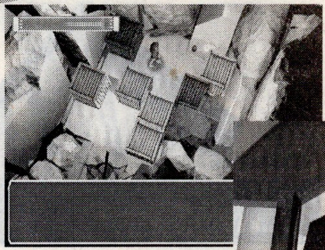




成功地使用了超能力后，就会在到达了展示大堂第一A区，向前走会发现理香的颈链坠，到附近的石块调查一下就会有觉醒的情节，可以得到颈链。再向前走会遇到“仓库番”，完成后，在有小型电梯的大堂见到理香及职员B被困在电梯内，这时，职员B说，只要到2-D打开后备电源才可以令电梯运行。







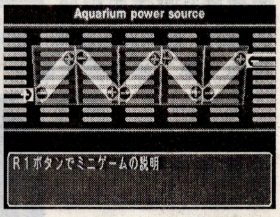


在经过第二连络通路可以见到椎拳崇，由于他受了伤，不能跟你一起行动，以后再跟他对话可以得到肉包子。沿途会，得知水族馆四处都已开始渗水，必须尽快离开。先到职员通路调查，发现由于电源的关系而不能使用，所以当务之急必先要恢复电力供应。在2-C的职员C，会纾告诉开动后备电源的地方在2－D。到达后，顺序按动左、中、右就可以恢复电力。恢复电源后，去职员通路，却发现开门是需要密码及卡的，知道密码的人就是2－B的职员D　，不过他不肯讲，只要对他使用超能力，就可以知道密码“10540102”。接着就是要去找卡，先对2-A的职员E使用超能力，得知警备箱的密码是“3342”，警备箱在1-C，而输入密码的地点在1-B。输入密码后，可以得到保险

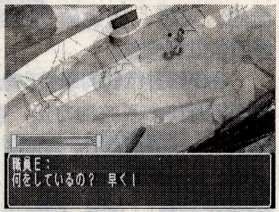


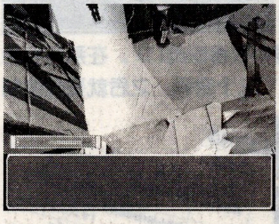


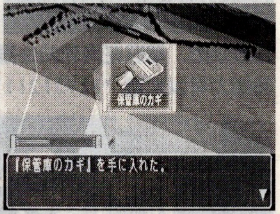




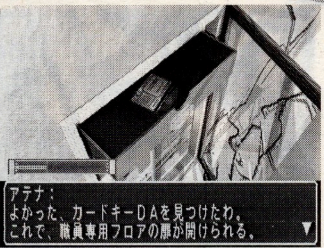






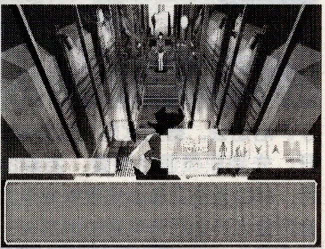


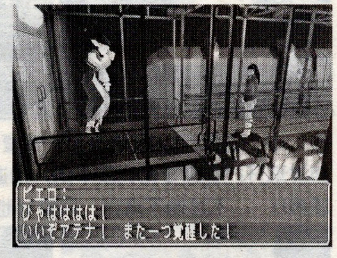
箱的钥匙，到2-A打开保险箱取得卡，同时小丑也会突然出现。



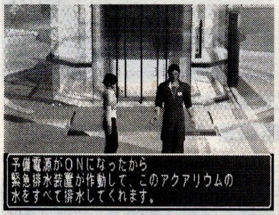
开打职员通路后，会遇到在电梯内见过的真里，他会与玩家一起去一般物资电梯。到了那儿，真里就会乘电梯先行离开。之后，前往中央动力室，会发现台子上的显示器坏了。这时，超能力就会醒觉，把显示器修理好，之后就可以跟里香对话。得知他们安全后，启动电源，帮助她们逃出。这时，小丑会出现并袭击你，他会控制通道两边的吊臂攻击你，玩家要避开攻击走到他的面前。他的攻击是有一定规律的，第一步是一定可以通过的；第二步就要等他说“はつ！”时才行；当他说“そーれ！”，就可以走第三步；最后一步就要待他说“ヒヤーッハハハッ”才可以走。到了他面前，超能力就会觉醒，要利用超能力攻击他。之后，他会破坏后备电源离去。







赶快到显示器问职员B有什么解决的方法，这时他就会告知打开排水系统的方法。首先要到职员事务所中，找到





抽屉锁匙，然后在阿部的抽屉中取得职员ID。在那里利用超能力可以知道“12721211”这个密码。之后就要到控制





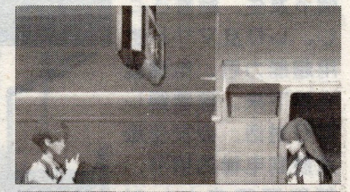
室，注意一进入控制室就会开始倒计时，在电脑室的门口可以得到逃生手册，只要调查过后，就知道往电脑中输入密码“74123”，可以使用点火统来开动排水系统。突然，在雅典娜的脑中出现了理香被恐龙袭击的情景。这时，玩家就要按画面的指令，使用超能力，前往救助理香。当恐龙准备攻击时，雅典娜刚好出现，她发动了超能力将恐龙杀掉了，在一阵光芒之后就是满地的鲜血，虽然是救了理香，但面对这样的情景，她心内受了一个很大的打击。

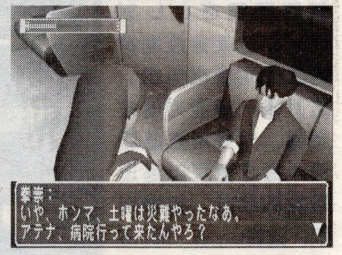




第三章　别离

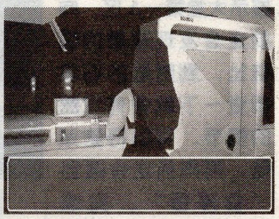
水族馆的事告一段落。第二天，在火车上看过新闻之后觉得十分难过。雅典娜在车上遇到了理香，但是她似乎害怕雅典娜，不太想和她说话。到了第5节车箱，可以见到椎拳崇及五十岚，椎拳崇似乎已经痊愈了，还送给雅典娜一个肉包子，正要前往第4节车箱时，车子突然停了下来，雅典娜担心理香的安全就立即回去找她。

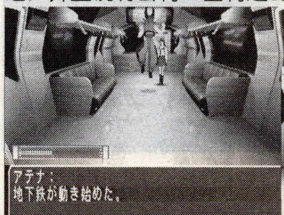




确定了她的安全后，就往车头看个究竟，进入了第2节车箱不久，回身发现真里在她后边，他在说了数句话后，就消失了。当来到车头外时，透过车窗发现里面空无一人。与此同时神秘的小丑又再度出现，他使火车继续前进，并且说将会有一些有趣的事在她的朋友身上发生。在

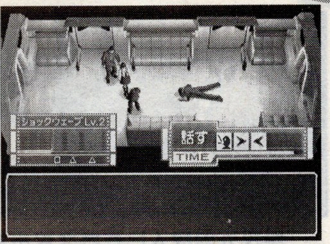


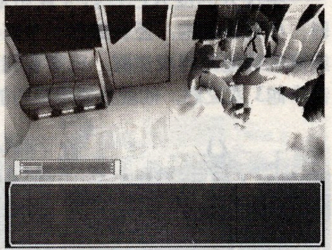






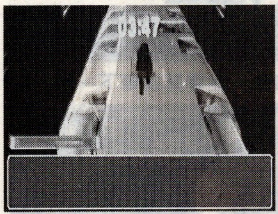
返回第6节车箱时，发现理香倒在地上，小丑再次出现，他控制了椎拳崇等人，这样就进入了战斗，注意不要接近五十岚他们，以免得受到攻击。先走到椎拳崇身旁，发觉他已昏迷了。之后，在原地考虑了3次后，决定使用超能力，在使用两次之后，就可以令他们倒地。

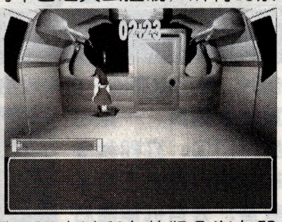




战后，花了不少的精神力，不能再对付小丑，幸好有超能力的保护，这次又被他逃走了，回头一看，发觉身后的理香十分害怕自己，这时车箱快要分开了，但理香已不想再跟雅典娜在一起了，宁可自己留在车中，不再理会雅典娜。雅典娜觉得失去了朋友，感到十分伤心。

另外，车箱已经严重损坏，唯有冒险爬上车顶。爬到车头，进入驾驶室内，发现列车已经失去控制，所有的紧



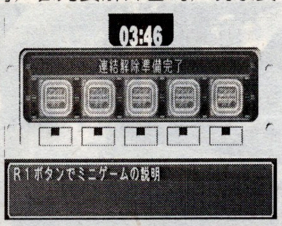


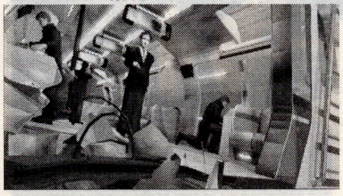
急刹车器都坏了，情况十分糟。调查过所有的紧急刹车器后，就会使用超能力来维修刹车器。在返回驾驶室时，小丑又再次并出现阻挠雅典娜。他说现在你还有3个站的时间，令车头跟其他的车箱脱离，否则必死无疑。





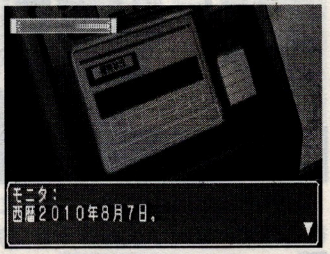
在驾驶室内要令车箱脱离，必先要解开密码，玩家要使“85316”这一堆数字变为00000，个位数每按一次就增加1，十位数每按一次就加增2，依此类推，不过要记得进位。列车停后，雅典娜也晕倒在地上，后来被WARM的人救了。





第四章　邂逅

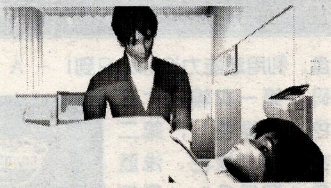
雅典娜苏醒后，发觉自己在一间屋内，观察四周后，发现自己竟是回到了8年前，有一些科学家正在进行一项实验，但却没有人知道你的存在。在调查过所有的东西后，当想开门离去时，他们的研究似乎成功了，并且说出了一个AE-SERIES的试验名单，分别是AE-X4“アストライオス”及AE-Sb10“ベタロス”。细听之下，发觉他们正在进行制造一些超能人，现在正为实验的结果而争执，突然，一个叫井木的男子将研究员杀了。



当在四周调查时，突然传来了一阵声音说“アストライオス或ベタロス也好，这一个计划是失败的，因为是不可以造出一个完美的人……”。雅典娜认出说话的人是真里，原来真里的本名是ベタロス，并解释她所看到的，只不过是她记忆中的残留影像。现在她正处于W A D 研究所E.A.R.F.，她所见到的计划，是8年前的一个女科学家的实验，而他跟アストライオス都只是一些失败了的实验品，还有他告诉你アストライオス及老师三宫都是受了TANTALOS的指令来追杀你。因为TANTALOS只要得到了你的能力，就可以支配世上的一切，他又说自己其实培育跟恐龙一样，只可以生存一段时间，接着的就是一片漆黑。



当她再次醒来后，发觉自己在医院，第一眼看到的是椎拳崇。交谈之后，三宫就进来探望雅典娜，但是雅典娜却为之前看到的事而十分苦恼。

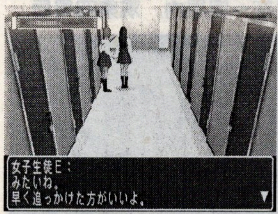


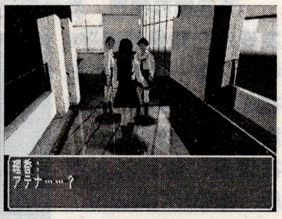
第五章　哀哭

终于可以返回学校了，但在学校的上空，有一架直升机在监视着。在直升机上的男人跟三宫说，将会在学校范围内对雅典娜采取攻击行动。发生了这么多事，当然希望向理香解释清楚，并把项链还给她。在路上，第一个见到的是五十岚，根据在走廊的女生的情报，理香是在1－A班内，但是在班内的人并不是，不过她说在二楼可以找到理香，到了二楼时，同学们又说她到了三楼，只有



再上一层吧，到了才知到她刚刚走了。在大堂找到了她之后，把项链还给她，但理香没有等她说完就走了。



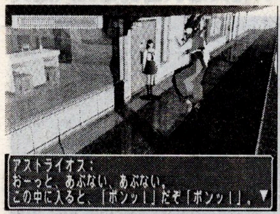


雅典娜独自坐在天台，想起发生了这么多事，难怪理香会怕她。这时学校的音乐教室突然发生爆炸，小丑出



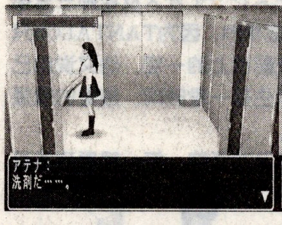


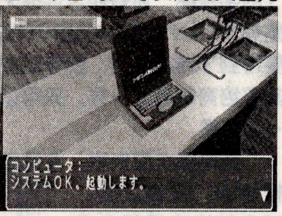
现，说这次的事件是他干的，他要雅典娜跟他玩“拆炸弹”的游戏。第一个地方要先到第二理科室，再到1－A理





香的储物柜，找出一张光盘及两本书。然后，到女厕所内找到洗洁精及漂白剂。接着到第二理科室的教师桌开启蓝色光盘，输入“7895123”这一个密码，可以得到黄色光

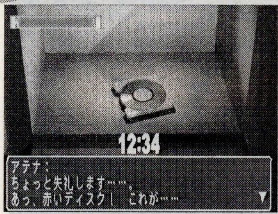




盘。利用超能力追踪小丑到1－A，解开黄色光盘中的密码，第一次输入“红色、深绿色”；第二次输入“绿色、浅蓝色、深绿色”；最后输入“紫色”，在3-D就可以得到最后一张红色光盘。玩家在3-C解开了最后一个密码（按照画面的汉字，正确按笔划顺序输入），记着在离开之前，应该先回复ESP。







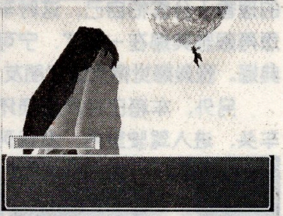


学校外的敌人已作好了攻击准备。当雅典娜到天台时，小丑告诉她，还有最后一个炸弹——自己。这时，雅典娜的超能力再次觉醒。玩家要利用新的力量攻击小丑，击中他3次之后，他就会使用最后的一击．玩家在他最后一

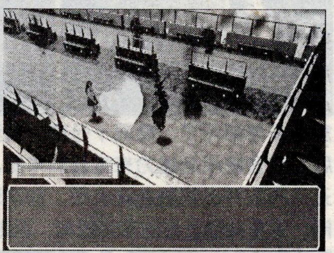




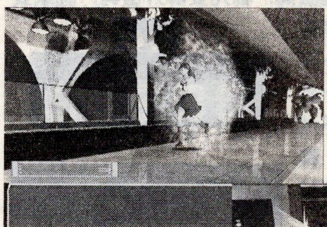




击时，使出漂亮的一击来收拾他。接着就会掉下一层，位置是女厕所。一走出厕所门口，立即就会被追捕，在进入音乐教室，会有机体随后而至，打倒了它后，应该尽快离开。一直往前走，进入家政室，会有一部——三式机动装甲的机体来攻击你，干掉它之后，家政室的地面开始下塌，起身时已经是在放送室了。

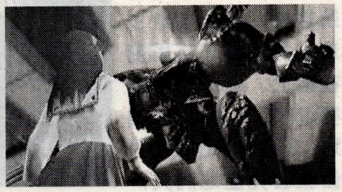








理香因担心雅典娜而返回学校，学校的情况十分混乱。在调查过那一堆音响器材后，进入刚才掉下来的地方，那部机体就会重新启动，之后就会有新的出路。到了烹饪室，这时候又会有一部新的机体来攻击你，先争取第一次的攻击，然后先蹲下再向着它的方向走，在收拾了第二部机体之后，拳崇就会再次出现，并将雅典娜放进一条通道让她先离去，然后就吹嘘用什么必杀龙颚碎来唬吓人，最后就趁机逃走。当雅典娜到了校外后，被人包围，他们对雅典娜发动攻击。这时，她使用超能力保护自己，但是能力已所剩无几，理香见到这情况就奋不顾身出来救她，可惜……





也因这样激发了雅典娜的力量，引发出强烈的爆风，这时拳崇再次出现，他一见到雅典娜就向着她跑过去，接着两人就会在强光之后消失。

最终章　决战

三宫对着中了枪的理香，开始怀疑自己所作的事是否正确，心中十分难过，这一次作战也因雅典娜的消失而中断。



当雅典娜稳定下来的时候，真里再出现在雅典娜面前，在无意识之下转移到了WAD研究所。当雅典娜正想离开时，真理说在E.A.R.F.的最深处就是TANTALOS的所在，它是WAD的中央电脑程式，所有的事都由它来决定，并说TANTALOS为了得到你的力量会不惜牺牲一切，如果雅典娜不将TANTALOS消灭，在她身边的人就会有危险。



在E.A.R.F.地下2层遇上了拳崇，他会跟你行动一段时间，会给你肉包子及樱大福来防身。在资料室中可以得到密码及MO，在里面的电脑中显示了出所有与雅典娜有关的人的资料。从资料室的玻璃，可以见到冷藏中的高冲。接着就可以到电脑室看看，在那儿是可将MO的资料转换，不过暂时没有电力供应，不能使用。在这里可得到的储物柜的钥匙，可以打开职员用储物柜室的锁，玩家先使用R　R卡，然后使用钥匙来开，这样就可以得到CR卡，来进入到培养室。

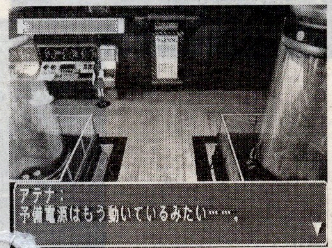




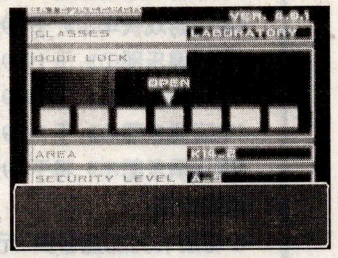


去培养室的途中，拳崇就会到另一个边调查，这样玩家又要独自行动了，在进入了培养室后，可以开启电源，先返回电脑室转换MO的资料，这样就可以将MO的资料转为减压室里门或外门，玩家先要将MO变成减压室外门钥匙，先打了减压室的外门，然后就立即折回电脑室将MO转为里门钥匙，进入了里面之后，就可以发现到高冲被保存在一个冷藏系统中，现在她只是利用人工羊水来延续生命，她会叫玩家看显示器上的资料。在看过资料后，发现了真理及小丑都是WAD的人造人后，她就解释是她制造出来的TANTALOS将她冷藏起来的，而真里就是协助高冲来破坏TANTALOS的人，而且后来并木也被WAR的人杀了，而高冲被人抓了将她保存在这一个冷藏系统之中，在看过了资料后，再跟她对话时，人工羊水出现异样。玩家就要将它调回正常状态，之后玩家就可以得到EO卡。在离开时，会出现真里与高冲对话片段。到了培养室之后就利EO卡并顺序输入“F—9812”、“S—





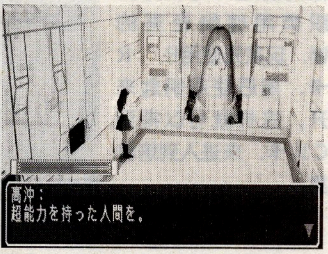


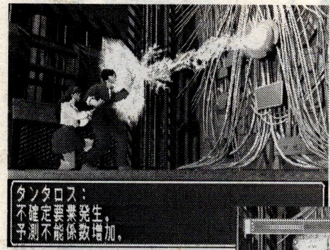


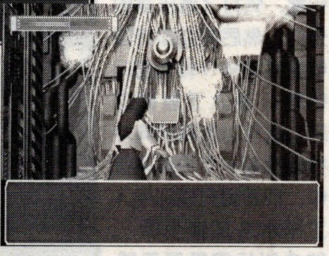
3278”、“T—9614”这三组密码，就可以到达E.A.R.F.地下二层通道。



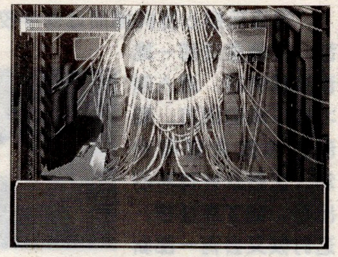
TANTALOS会开始使用荷粒子炮作最后攻击，由于产生了强烈了震动，雅典娜掉到了下层，她还未及起身时，荷粒子炮已经准备发射。就在这时候椎拳刚刚赶到，为雅典娜抵挡了一击，趁它在准备第二次攻击的时候，雅典娜决定使用新的力量来彻底破坏TANTALOS，这样就解放了真里。





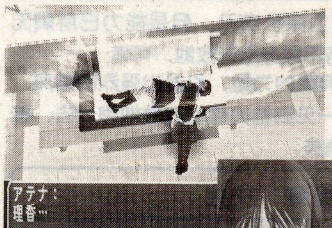


在TANTALOS中央部份就会出现了一条楼梯，雅典娜走了进去并发现了真里倒在地上，最后他说只要将这一块水晶破坏，TANTALOS的力量就会完全地消失，而真里也会随着TANTALOS的消失而离开人世。雅典娜及拳崇二人走出W A D 时，三宫再次出现并说由于TANTALOS的消失，所以狙击雅典娜的指令也解除了。



说完之后就看到理香躺在长椅上，使用了最后的超能力后可以令理香复活。一切的事情都过去了，雅典娜跟拳崇都在说以前发生过的事。









敬告读者

需要邮购的读者请注意：

《电子游戏原画设定》于1998年6月出版，定价：25.00元

《电子游戏原画设定2》于1998年12月出版，定价：25.00元

《电子游戏原画设定3》于1999年2月出版，定价：25.00元

《电子游戏原画设定4》将于1999年5月出版，定价：25.00元

《电子游戏快车①》于1998年12月出版，定价：12.80元

《电玩俱乐部①》于1999年1月出版，定价：12.80元

《电玩俱乐部②》于1999年2月出版，定价：12.80元

《电玩俱乐部③》于1999年4月出版，定价：12.80元

《电玩俱乐部④》将于1999年5月出版，定价：12.80元

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人：薄国庆 邮编：100026

电话：(010)65060008-130 (010)64447183



SaGa Frontier2

サガ フロンティア

责任编辑：塔木苏荣
封面设计：罗　瑞



ISBN 7-204-04722-2
9 787204 047222 >

ISBN7-204-04722-2
G·1018　定价：12.80元